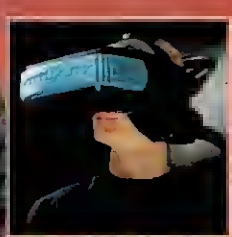


VIDEO GAMES



**Super
Star Wars**



**Virtual
Reality**



**Streets of
Rage 2**



Terminator 2

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR



SPIELE DES JAHRES

scan: **IGDL**

H.J.

NACHTS IST'S KÄLTER ALS DRAUSSEN...

CHRISTIAN

dynatex

VIDEOSPIELEVERSAND DER SUPERLATIVE

MARC

OLLI

DIRK


YO, KOMMT AN BOARD IHR SEID RICHTIG, EHI

GAME BOY
GAME GEAR

Neo Geo mit 2 Joysticks und Spiel nach Wahl nur **99.- DM**



VIEW POINT



SENGOKU II



GAME GEAR

Streets of Rage - Lemmings
Alien III - Terminator
Shinobi II - Holyfield Boxing
Predator II - Chakan


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super NES RGB

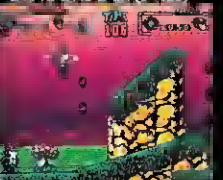


nur **249.- DM**

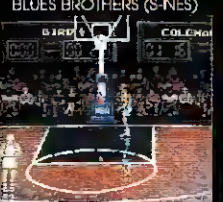
THE DRAGON



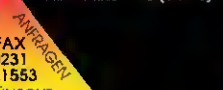
DRAGONS LAIR (S-NES)



BLUES BROTHERS (S-NES)



NBA-ALLSTARS (S-NES)




HANDLER ANMELDEN
FAX 0231 521553
ERWÜNSCHT


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Star Wars - Push Over
Tiny Toons - Batman Returns
Mighty Magic II - Gods
T2 - Out of this world
Naxat Pinball - Combatribes
Rushing Beat II - Cybernator
Battle - Toads

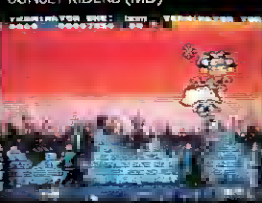
Magnum Set mit 2 Controllern und 4 Spielen nur **349.- DM**



SUNSET RIDERS (MD)



T2 ARCADE (MD)



LYNX

Pitfighter - Dirty Larry
Double Dragon - Cabal
Dracula - Eye o. Beholder

Sengoku II - Soccer
Wrestling - Fatal Fury II
Art of Fighting - World Heroes

MEGA DRIVE
NEO GEO
MEGA CD
LYNX

SHINOBI II (MD)



RIVAL TURF II (S-NES)



ECCO (MD)



WIR SIND PROFIS UND SPIELN SELBST- ALSO SIND WIR GENAU SO WILD AUF DIE NEUHEITEN AUS USA + JAPAN WIE IHR!!!

SEGA MEGA DRIVE

Shinobi III - T2 Arcade
Hook (CD) - MC Kids - Sunset Riders
Mickey & Donald - Batman II
Sonic II - Streets o. Rage II
Kris Kross (CD) - Aleste (CD)

GAME BOY

Humans - Alien III
Mario Land II - T2 Arcade
Lemmings - Ren & Stimpy
Tumble Pop - Titus the Fox
Universe! Soldier - Flintstones

ACHTUNG: BEI UNS BEKOMMT JEDER 1000ste BESTELLER 1000 DM IN BAR!

LORENZ & G

ÜBER 1000 SPIELE +++ ANRUF GENÜGT +++ ÜBER 1000 SPIELE +++ ANRUF GENÜGT +++ ÜBER 1000 SPIELE +++ ANRUF GENÜGT +++ ÜBER 1000 SPIEL

Versandanschrift: Brückstraße 42-44
4600 Dortmund
Versandkosten: Inland +10.-DM

Öffnungszeiten: Montags - Freitags:
9:30 - 17:30

dynatex

TEL: 02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

Ladenlokal: Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1
Ausland NUR Vorkasse + 12.-DM

Öffnungszeiten: Mo - Fr: 9:30 - 18:30
Do: 9:30 - 20:30
Sa: 9:30 - 14:00

Startprobleme

So ganz problemlos hat sich unser Tapetenwechsel augenscheinlich nicht vollzogen: Nicht nur, daß die letzte Ausgabe zehn Tage verspätet am Kiosk lag, einige Fotos sahen zudem etwas merkwürdig aus. Unser hochgeschätztes, aber ziemlich zickiges DTP-System hat uns den Schlamassel eingebrockt. Bei dieser Ausgabe gingen uns einige flinke Finger mehr zur Hand, so daß wir viele Probleme beseitigen konnten. Der Zweikampf Mensch-Maschine läuft auf vollen Touren...

An der Spielefront häufen sich die Vor- und Nachwehnachtschits. In keiner anderen Jahreszeit veröffentlichen die Hersteller so viele Module – wir kommen kaum mit dem Testen nach. Über 50 Spiele mußten sich in dieser Ausgabe unseren Kritikeraugen stellen. Den Ankündigungen für die nächsten Wochen und Monate entnehmen wir, daß der Bit&Byte-Fluß so schnell nicht abreißen wird – nur das Lynx hat's momentan recht schwer.

Es ist keine böse Absicht, daß wir das schmucke Handheld zur Zeit kaum berücksichtigen; Ataris Software-Labors schweigen beharrlich.

Ein dickes Lob geht dafür an die deutschen Niederlassungen bzw. Distributoren japanischer und amerikanischer Spielefirmen. Schimpften wir noch vor einem Jahr, daß man 99 Prozent aller Module als Import monatelang früher bekam, besinnen sich viele Spielelieferanten auf weltweit gleichzeitige Veröffentlichungen. "Sonic 2", "World of Illusion", "Super Mario Kart" oder "Tiny Toons" werden Euch fast gleichzeitig mit der restlichen Welt serviert. Allerdings profitieren oft nur die Highlights von der neuen Politik. Insider-Schmankerl, Oberklassemodule und Randgruppenperlen erscheinen meist verspätet oder gar nicht. Deshalb werden wir Euch weiterhin über alles Wichtige, was sich in Japan oder den USA tut, informieren. Wenn es videospieltechnisch Interessantes zu vermelden gibt, erfahrt Ihr es postwendend in der VIDEO GAMES.

Jederzeit ein Joypad im Visier wünscht

Euer Video-Games-Team

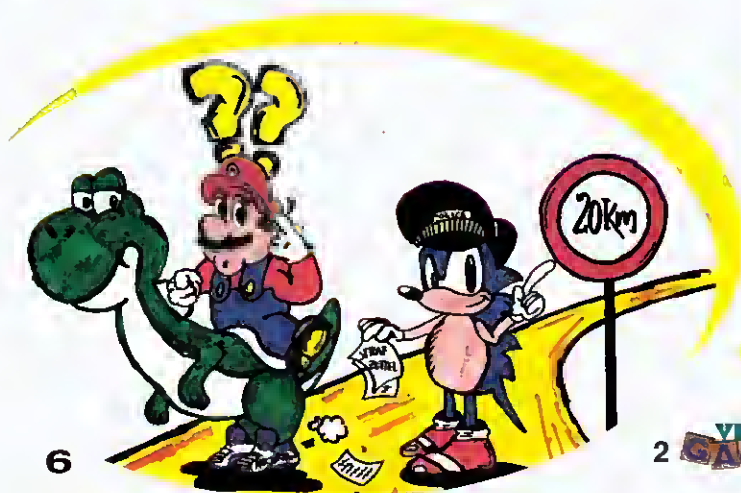
Überraschung: In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch ungewöhnliche Einsichten in unsere Gesichter präsentieren. Wer jetzt an die POWERPLAY-Grimassen denkt, liegt allerdings nicht ganz richtig: ganz so harmlos geht unsere Deformation nicht von statten...



36
Die Macht ist mit Euch: Super Star Wars fürs Super Nintendo im Test.



Geniale **16**
Animationen in Zeichentrickqualität: "Super Tiny Toons" von Konami pirscht sich an.



News

Rolo to the Rescue	15
<i>Mega-Drive-Fans freuen sich auf ein putziges Jump'n'Run</i>	
Super Tiny Toons	16
<i>Erster Blick auf die 16-Bit-Version des Cartoon-Knüllers</i>	
Nintendo-News	18
Sega-Special	22
Mega-CD-News	24
Engine-Ereignisse	26
Neo-Geo	30

Test

SUPER NINTENDO

Another World	46
Chuck Rock	38
Cosmo Gang	38
Full Metal Planet	48
Home Alone 2	52
John Madden '93	50
NHLPA Hockey '93	50
Q*Bert 3	52
Road Riot	52
Skuljagger	44
Super Star Wars	36
Super Swiv	40
Wing Commander	42

MEGA DRIVE

Arch Rivals	97
Bio Hazard Battle	93
Captain America	97
Carmen Sandiego	98
Lotus Turbo Challenge	92
Power Monger	96
Risky Woods	90
Road Rash 2	94
Shadow of the Beast	88
Streets of Rage 2	85
Terminator 2	86
World Class Leaderboard	89
Xenon 2	88

32
Viel Picasso für wenig Geld: Wir lösen den Malwettbewerb auf und präsentieren Eure schönsten und witzigsten Kunstwerke.

MASTER SYSTEM

Godfather	106
Strider	105
Super Monaco GP 2	107
Tazmania	107

GAME GEAR

Batman Returns	121
Indy 3	118
Klax	121
Prince of Persia	120
Shinobi 2	119
Sonic 2	120

GAME BOY

Ace-Striker	117
Cave Noire	114
Flintstones	110
Hit the Ice	111
Lemmings	111
Looney Tunes	108
Mousetrap Hotel	117
Popeye 2	116
Rampart	115
Sneaky Snakes	112
Spot	111
Super Off Road	113

NES

Donkey Kong Classics	104
Monopoly	102
Parasol Stars	99
Prince Valiant	103
The Jetsons.....	100

Rubriken

Alle Wertungen auf einen Blick	77
Cyber Media	122
High-Tech-Ecke	131
Hitparade	34
Impressum	58
Inserentenverzeichnis	117
Leserpost	53
Rat & Tat	56
Sprite des Monats	35
Vorschau	132
Wettbewerbsauflösung	32



Das erste 16-MBit-Modul fürs Mega Drive: Kann "Streets of Rage 2" dem Super-NES-Knüller "Street Fighter 2" einen würdigen Kampf liefern?

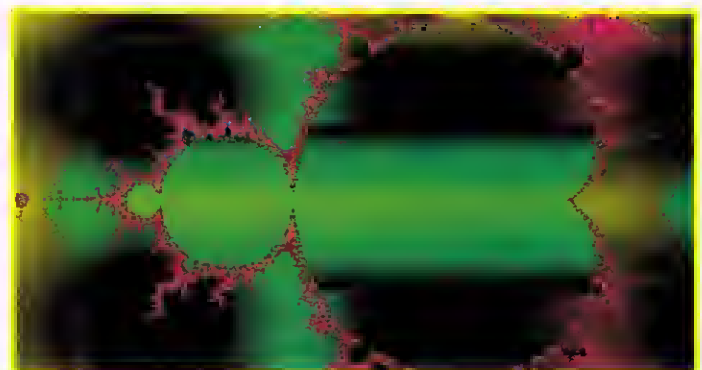
85

Unter der Lupe

Die Spiele des Jahres:	
Best of 1992	8

Tips&Tricks

Alien 3	64	Viking Child	69
Mario Land 2	68	Warriors of the	
Stun Runner	89	Eternal Sun.....	76
Tiny Toons	75		



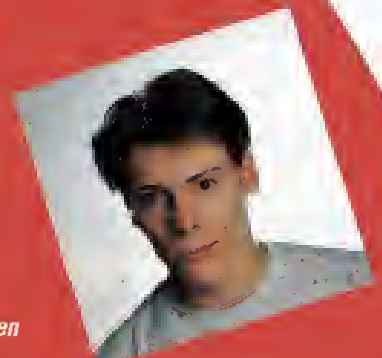
In der Cyber-Media-Rubrik wagen wir einen Blick in die faszinierende Welt der Fraktale

122

VIDEO GAMES

POWER PLAY

1992: Ein Jahr mit vielen guten Spielen, interessantem Hardware-Schicksnack und reichlich Innovationen. Wir lassen die letzten zwölf Monate Revue passieren, und präsentieren die besten Module.



Die größte Spiele-Jury Deutschlands: Zusammen mit den Jungs unseres Schwertermagazins POWER PLAY – dem Marktführer in Sachen Computer- und Videospiele – haben wir über die wichtigsten Spiele geurteilt.

präsentieren:

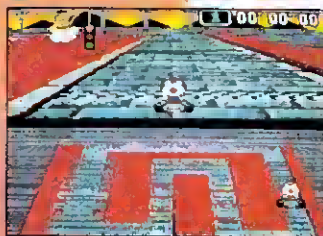
Die Spiele des Jahres 1992

Das Jahr ist vorüber und die Luftschlangen sind schon wieder aufgesaugt. Bevor Ihr 1992 endgültig abschließt, wagen wir einen Rückblick auf die besten Spiele dieses Jahres. Wir haben uns mit einem Stapel VIDEOGAMES, einer Menge Nahrungsmittel und Schlafsäcken einen ganzen Tag eingeschlossen und hitzig über die besten Spiele '92 diskutiert. Was dabei alles zu Bruch gegangen ist, verraten wir nicht, was herausgekommen ist, erfahrt Ihr auf den folgenden

Seiten. Nominiert wurden alle Spiele, die in ihrer Sparte (z.B. "Bestes Handheld-Actionspiel") die höchsten Spielspaßwertungen erhielten. Oft kam nur ein Titel in Frage, andernfalls packten sich die Redakteure beim Kragen, um den Sieger auszufechten. Wenigstens waren wir uns über das "Spiel des Jahres '92" schnell einig: Trotz der hochkarätigen Konkurrenz des Vierergespanns *Zelda 3*, *Lemmings*, *Parodius* und *NHLPA Hockey '93* entschieden wir uns für *Super Mario Kart*, das Ihr mittlerweile auch offiziell in Deutschland kaufen könnt. Alle anderen Auszeichnungen lest Ihr auf den nächsten Seiten.

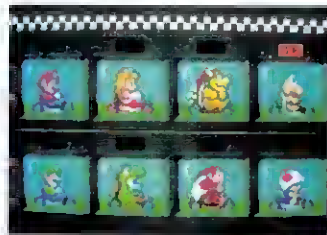
Super Mario Kart

Mario, Luigi, Koopa & Co. platzieren sich auf dem ersten Platz. In der Endauscheidung gegen vier andere 91-Prozent-Spiele – *Zelda 3: A Link to the Past*, *Lemmings*, *Parodius* und *NHLPA Hockey* (Mega Drive) – entschied sich die Redaktion einstimmig für das "No-Speed-Limits"-Modul auf dem Super Nintendo. Super



wirung stiftet: Mit dem Schildkrötenpanzer schießt Ihr den Rivalen ab, eine Bananenschale rüttelt den gegnerischen Fahrer wach. Bei *Super Mario Kart* gibt's vier Fahrzeuge, die sich in Handhabung und Features un-

terscheiden: Das eine beschleunigt schnell, liegt aber mies in der Kurve, ein anderes ist furchtbar langsam und dafür extrem gut zu steuern. So garantiert *Super Mario Kart* Spielspaß für jedermann.



Super Mario Kart wurde in Ausgabe 11/92 mit 91 % Spielspaß bewertet

Mario Kart ist eines der wenigen Spiele, bei denen Mario nicht in Jump'n'Run-Umgebung auftritt. Statt dessen steigt er zusammen mit sieben anderen Spielfiguren aus der Mario-Welt in unterschiedliche Go-Karts und brettert über Sandparcours und durch Pfützen – bei Tag und Nacht. Besonders witzig ist der Zweispielermodus, in dem Ihr gegeneinander antretet und mittels aufgesammlter Extras Ver-

Bestes Mega-Drive-Spiel

NHLPA Hockey '93

Electronic Arts hat es sich einfach gemacht und zum erfolgreichen *NHL Hockey* (bei uns: *EA Hockey*) einen Trainermodus gestrickt. In der Sportsimulation selbst verhält sich nur der Torwart anders: Ihm rutschen angeschnittene Schlag-schüsse nicht mehr so leicht durch die O-Beine. Wenn *EA Hockey* noch nicht in Eurem Spiele-

regal steht, solltet Ihr Euch die "PA"-Alternative zulegen; Fans strategisch angehauchter Sportspiele sei's auch empfohlen.



NHLPA Hockey wurde in Ausgabe 11/92 mit 91 % Spielspaß bewertet

Bestes Super-Nintendo-Spiel

Super Mario Kart

Das "Spiel des Jahres" klassiert seinen zweiten – und sicher nicht letzten – Titel. *Super Mario Kart* fuhr wieder an die Pole Position und verwies Nintendos *Zelda 3*, Sunsofts *Lemmings* und Konamis *Parodius* auf die Plätze.



Super Mario Kart, das beste Super-Nintendo-Spiel, ist auch unser Spiel des Jahres

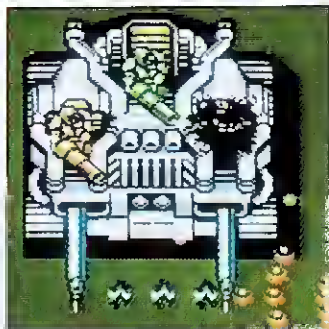
Dem unwiderstehlichen Charme des italienischen Einwanderers konnte sich auch die Redaktion von *VIDEO-GAMES* und *POWER PLAY* nicht entziehen – nicht mal die süßen Lemmings wußten uns umzustimmen...

Bestes NES-Spiel

Probotector 2

Konami hat den Erfolg gepachtet: Jede Episode der *Probotector*-Saga (neben dem Automaten gibt's Versionen für Game Boy

grafisch absolute Spitzenklasse und spielerisch auf höchstem Niveau – da staunen selbst *Super-Probotector*-Veteranen.



Probotector 2 wurde in Ausgabe 8 mit 89 % Spielspaß bewertet

und Super Nintendo) entpuppt sich schon nach kurzer Zeit als Verkaufserfolg. Die NES-Variante des zweiten Teils macht da keine Ausnahme: Einmal seht ihr das Spielgeschehen von der Seite, danach wird's von oben gezeigt. Beide Perspektiven sind

Brillante Ideen wie bei *Super Mario Bros. 3* oder *Super Mario World* beschert uns diese Fortsetzung nicht, Mario sorgt trotzdem für beste Unterhaltung. Das Level-Angebot ist mit rund 30 Spielstufen mehr als reichhaltig und exzellent in Szene gesetzt. Wer Mario mag, bekommt



Bestes Game-Gear-Spiel

Dragon's Trap

Wonderboy ist zurück und will den Drachen erledigen, der sein Heimatdorf verwüstet hat. Das perfekt ausgestützte Action-Adventure gibt's zwar schon auf dem Master System, wer aber die passende Wonderboy-Unterhaltung für unterwegs sucht, ist mit *Dragon's Trap* bestens bedient. Beson-

ders spannend und vielseitig ist Wonderboys besondere Fähigkeit, sich in verschiedene Tiere zu verwandeln.

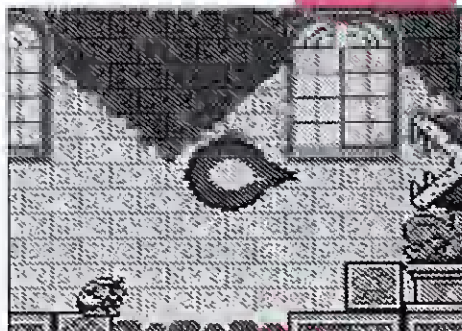


Dragon's Trap wurde in Ausgabe 11/92 mit 83 % Spielspaß bewertet

Bestes-Game-Boy-Spiel

Super Mario Land 2

eine neue, aufregende Aufgabe für unterwegs. Andere Jump'n Runs können da nicht mithalten.



Super Mario Land 2 für den Game Boy wurde in Ausgabe 1/93 mit 89 % Spielspaß bewertet



Beste Grafik:

Magical Quest

Die vorbildliche Grafik der 16-Bit-Abenteuer von Disneys Maus brachte jedes Mickey-Spiel ins Gerede. Dieses Jahr ist Capcoms

Bestes Master-System-Spiel

Mickey Mouse 2

Nach *World of Illusion* auf dem Mega Drive darf ein neues *Mickey-Mouse*-Abenteuer fürs Master System nicht fehlen. Segas Grafiker setzten sich erneut mit Disney und seinen Figuren auseinander und pinselten eine wunderhübsche Fantasywelt. Dabei liegen die Qualitäten im spielerische Be-



Mickey Mouse 2 wurde in VIDEO GAMES 1/93 mit 84 % Spielspaß bewertet.

reich: Mit vielen Gags und Rätseln behauptet sich Mickey gegen den Konkurrenten Klax.

Bestes PC-Engine-Spiel

Gates of Thunder

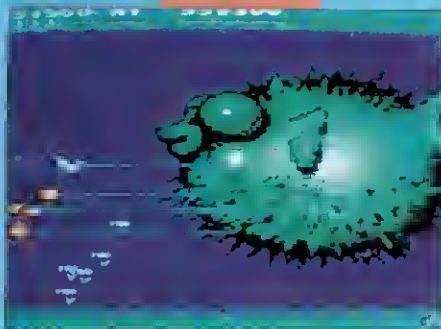
Neben einem virtuellen Hardrock-Soundtrack besticht die Spielbarkeit dieses CD-ROMs. Die Baller-Levels sind abwechslungsreich, Waffen gibt's en masse und größere Endgegner bekommt ihr selten vor den Laser. Eines der besten Ballerspiele des Jahres!



Gates of Thunder wurde in Ausgabe 2/92 mit "hervorragend" bewertet

Zusatzpreise

Märchen davongezogen; mit salten 92 Prozent für die grafische Gestaltung verwies es jedes andere Kunstwerk auf die Plätze.



Beste Akustik:

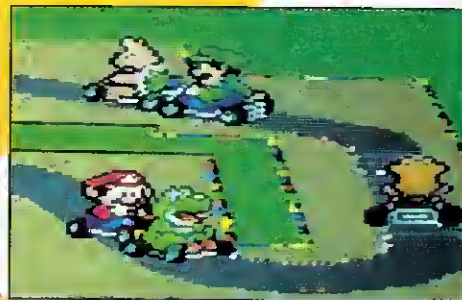
Parodius

In jedem der elf Levels+ des Super-Nintendo-Spektakels erklingt eine neue, witzige Musik. Packende Themen, superbe Instrumentation und viel Schnickschnack zeichnen das Gesamtwerk aus. 89 Prozent Musikwertung war's uns wert.

Bestes Rennspiel

Super Mario Kart

Schon wieder Mario! Zum dritten Mal holt sich der Klempner einen Preis ab, diesmal für das beste Rennspiel. Auch hier fährt Super Mario Kart als erstes Modul über die Ziellinie: Ein hitzig-witziges Rennen, das allen PS-starken Kontrahenten in Sachen Spielbarkeit davonfährt.



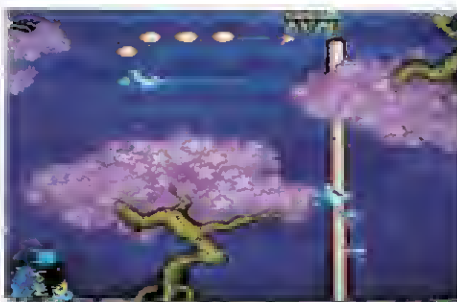
Super Mario Kart für das Super Nintendo wurde in Ausgabe 11/92 mit 91 % Spielspaß bewertet

Bestes Ballerspiel

Parodius

Keine Chance für Thunder Force 4, Axelay und Co.: Ko-

namis kunterbunte Mischung aus Nemesis und vielen Gags ist der Sieger. Elf Levels, vollge-



Parodius für das Super Nintendo wurde in Ausgabe 1/93 mit 91 % Spielspaß bewertet

packt mit aberwitziger Grafik und durchgestyltem Gameplay haben uns überzeugt: Alle Redakteure zählen den Ausflug mit einem von vier verrückten Flugobjekten zu den besten Ballerspielen aller Zeiten.

Bestes Strategiespiel

Lemmings

Die Lemmings treiben sich seit dem letzten Jahr auf vielen Videospielekonsolen herum. Von allen Umsetzungen gefällt uns die Super-Nintendo-Variante am besten. Neben der ansprechenden Grafik sprechen gute Musik und "fiese" Soundeffekte ("Aargh!, Brutzell!") für das geniale Modul. Außerdem läßt es sich besser spielen als die Konkurrenz.



Lemmings für das Super Nintendo wurde in Ausgabe 6/92 mit 91 % Spielspaß bewertet

Bestes Neo-Geo-Spiel

Last Resort

Von den *R-Type*-Designern entwickelt und mit neuen Features aufgemotzt: Wer seinen Satelliten geschickt dreht und abfeuert, kommt mit jeder Feindformation klar. Nebenbei bietet *Last Resort* viele Extrawaffen, ungewöhnliche Musik, starke Grafik und abgedrehte Endgegner. Leider ruckelt's teilweise.



Last Resort wurde in Ausgabe 6/92 mit "hervorragend" bewertet

Bestes Jump'n-Run

Magical Quest

Nach dem Erfolg von *Street Fighter 2* schwenkt Capcom

schränk, in dem die Klamotten unterschiedlicher Spielfiguren hängen.

um: Mit dem technisch erstklassigen *Magical Quest*, in dem Mickey Mouse die Hauptrolle spielt, gelingt der japanischen Automaten-schmiede noch ein Superhit. Ausschlaggebend für die Nominierung ist Mickeys Kleider-



Magical Quest für das Super Nintendo wurde in Ausgabe 1/93 mit 83 % Spielspaß bewertet

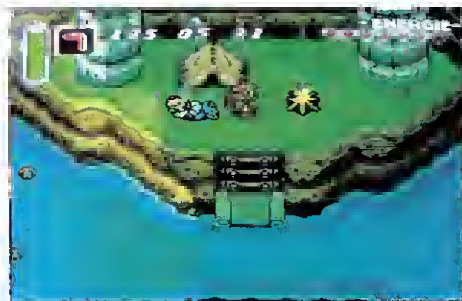
STATIONÄR

Bestes Action-Adventure

Zelda 3: A Link to the Past

Link und Zelda außer Konkurrenz. An die 91-Prozent-Wertung

für den Super-Nintendo-Spielspaß reicht kein anderes Action-Adventure heran. Die Aufgabe: Der kleine Link muß das Land Hyrule aus den Fingern eines bösen Hohepriesters befreien und erlebt dabei viele Abenteuer. Magische Gegenstände, hilfreiche Personen und scharfe Schwerter helfen ihm dabei.



Zelda 3 für das Super Nintendo wurde in Ausgabe 11/92 mit 91 % Spielspaß bewertet

Bestes Prügelspiel

Street Fighter 2



Der 16-MBit-Knüller *Street Fighter 2* für das Super Nintendo wurde in VIDEO GAMES 8/92 mit 90 % Spielspaß bewertet

Die zweite Trophäe für die Jungs von Capcom. Keinem anderen Spiel wurde weltweit so entgegengefeiert. Mit einem von acht Straßenkämpfern prügelt Ihr Euch durch elf Levels bis zum hochmotivierten Oberhalunken. Gerade zu zweit übt *Street Fighter 2* dank unzähliger Schläge und Überraschungen einen magischen Reiz aus.

Bestes Actionspiel

Super Probotector

Ein furioses Action-spektakel mit knackiger Musik und imposanter Grafik. *Super Probotector* ist einer der wenigen Titel, die auch nach dem x-ten Spielchen noch Spaß machen. Apokalyptische Hintergründe und garstige Aliens, riesige Endgegner und zündende Effekte vermitteln eine gespenstige Atmosphäre.



Super Probotector für das Super Nintendo wurde in Ausgabe 10/92 mit 98 % Spielspaß bewertet.

Bestes Sportspiel

NHLPA Hockey '93

Die zweite Auszeichnung für das EA-Hockey-Spiel mit Manageroption. Das beste Modul fürs Mega Drive ist gleichzeitig der Sporttitel dieses Jahres. Immerhin wird das bekannte Spiel von einem fesselnden Taktikmodus ergänzt, bei dem



NHLPA Hockey '93 für das Mega Drive wurde in Ausgabe 11/92 mit 91 % Spielspaß bewertet

Ihr nicht nur die Aufstellung verändert.

TAUSCH-KLUB

Ihre alte Spielkarte tauschen

WHIZZ-KID

Ihr Nummer 1 Video-Spiele-Club

GAME BOY

TITLE	NEW	RENEWAL	RENEWAL	MOVIES
ADAMS FAMILY	12.00	00.00	00.00	NEW
ALICIA	12.00	70.00	07.00	
AKELAY	12.00	00.00	00.00	OKI
ALICE BLAZE	11.00	00.00	00.00	OKI
ALVIN KINGS	12.00	01.00	00.00	OKI
BALLOO SHOOTERS	12.00	01.00	00.00	OKI
BULL'S E LINKERS	12.00	01.00	00.00	OKT
CALIFORNIA GAMES	12.00	01.00	00.00	OKT
CASTLEMANIA IV	12.00	01.00	00.00	
CONTRA II	12.00	00.00	00.00	
CYBERNATOR	12.00	01.00	00.00	OKV
DESERT STRIKE	12.00	01.00	00.00	NOV
ONG CITY	12.00	72.00	07.00	OKI
QUICKEN MASTER	14.00	70.00	01.00	OKI
QUICKEN AND DRAGONS	12.00	02.00	72.00	OKI
F-1 RACE OF CHAMPIONS	12.00	01.00	00.00	NEW
F-ZERO	11.00	72.00	07.00	
FACERALL 2000	12.00	00.00	40.00	
FINAL FANTASY LEGEND II	12.00	03.00	72.00	
FINAL FIGHT	12.00	01.00	00.00	
FOOTBALL FURY	11.00	70.00	07.00	OKI
FOOT	12.00	00.00	12.00	NOV
OWN FORCE	12.00	00.00	40.00	OKT
HARLEY'S SHOCKING ADVENTURE	12.00	01.00	00.00	NOV
IT'S A WONDERFUL LIFE	12.00	00.00	00.00	NOV
HOME ALONE II	12.00	00.00	40.00	OKT
HUNT	12.00	00.00	40.00	NOV
HOOT FOR RED OCTOBER	11.00	72.00	07.00	NEW
JOE AND MAC	11.00	72.00	01.00	NEW
KAWASAKI KAMIKAZE CHALLENGE	14.00	01.00	00.00	OKI
LEGEND OF MYSTICAL MIMIA	12.00	01.00	00.00	NOV
LEMMINGS	12.00	01.00	00.00	NEA
LETHAL WEAPON	12.00	01.00	00.00	OKT
LEthal SWORD	12.00	01.00	00.00	NOV
LEthal WARE	12.00	01.00	00.00	OKT
LEthal WARE II	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE III	12.00	72.00	07.00	NOV
LEthal WARE IV	12.00	72.00	07.00	NEW
LEthal WARE V	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE VI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE VII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE VIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE IX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE X	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XL	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XLI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XLII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XLIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XLIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XLV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XLVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XLVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XLVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE XLIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE L	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIX	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXV	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVI	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXVIII	12.00	72.00	07.00	OKT
LEthal WARE LXXXXXXXIX	12.00	72.00	07.00	

TITLE	NEU	GEWÜNSCHT	FÄHLE	
		ERKAUF	VERKAUF	
MADE IN GERMANY	80,00	54,00	42,00	DK
ASTERBANK	80,00	54,00	42,00	DK
BATHING BEACH OF JOKER	80,00	54,00	42,00	DK
BOMB COMMISSION	72,00	60,00	42,00	NEU
CARTLEYANA M	80,00	54,00	42,00	NEU
COMPLETEN 8	80,00	54,00	42,00	NEU
CRASH SUMMER	80,00	54,00	42,00	NEU
DARK WIND ROCK	80,00	54,00	42,00	NEU
DARKNESS	80,00	54,00	42,00	NEU
DOUBLE DRAGON 1	80,00	54,00	42,00	DK
DK FALLEN	80,00	54,00	42,00	DK
EMPIRE STIKED BACK	72,00	60,00	42,00	DK
FACEMALL 2008	80,00	54,00	42,00	NEU
DRAGONS	80,00	54,00	42,00	NEU
INT THE MK	80,00	54,00	42,00	NEU
KODA	80,00	54,00	42,00	NEU
ROBBON HAWK	80,00	54,00	42,00	NEU
JOE AND MAC	80,00	54,00	42,00	NEU
LETAL WEAPON	80,00	54,00	42,00	DK
LITTLE HERMAN	80,00	54,00	42,00	NEU
LOVE AND HONOR	80,00	54,00	42,00	NEU
MECHAN W	80,00	54,00	42,00	NEU
WINTER 2008	50,00	54,00	42,00	NEU
MUSCLE COMMAND	80,00	54,00	42,00	NEU
NOKIA YARD	80,00	54,00	42,00	NEU
PRINCE OF PERSIA	80,00	40,00	42,00	NEU
KAMPART	80,00	54,00	42,00	NEU
ROBBON HAWK	80,00	54,00	42,00	NEU
ROBBON HAWK	72,00	60,00	42,00	NEU
WINTER 2008	80,00	54,00	42,00	NEU
WINTER 2008	80,00	54,00	42,00	NEU
WINTER 2008	80,00	54,00	42,00	NEU
STAR TREK	80,00	54,00	42,00	NEU
SUPER HERO BACK	80,00	54,00	42,00	NEU
TALENTS	80,00	54,00	42,00	DK
TERMINATION 1 - FUTURE	80,00	54,00	42,00	NEU
TERMINATION 1 - FUTURE	80,00	54,00	42,00	DK
TINT TONG	80,00	54,00	42,00	DK
TINT TONG	80,00	54,00	42,00	DK
TUTU - BUTS N ALDIT	80,00	54,00	42,00	NEU
TOTIC CRIBBARD	80,00	54,00	42,00	NEU
TRASH AND FIELD	80,00	54,00	42,00	NEU
TRASH MEET	80,00	54,00	42,00	NEU
TUAN AND QUIN	80,00	54,00	42,00	NEU
TURTLES N	72,00	60,00	42,00	NEU
ULTIMA	80,00	60,00	42,00	NEU
ULTIMA	80,00	54,00	42,00	NEU
ULTIMA	80,00	54,00	42,00	DK
ULTIMA	80,00	54,00	42,00	DK

WIR FÜHREN AUCH
MASTER SYSTEM MEGADRIVE
GAME GEAR LYNX NES

NACH IHREM ERSTEN KAUF IN WERT VON MEHR ALS 100 €
SIND SIE BEI EINEM 2. KUPFERSCHNITT BEFREIT

DM15,00 FUER NEUE SPIELE DM6,00 FUER ALTE SPIELE

WIR WOLLEN IHRE SPIELE HABEN

**Warum den sollten Preis für alte Spiele zahlen?
Kaufen Sie alte oder tauschen Sie Ihre Spiele.
Wir kaufen auch Spiele, Behandlungsgebühr dm3, für jedes Spiel
Wenn Sie Ihre Spiele zum Tausch oder Verkauf schicken,
Sind wir Ihr Vertreter bis sie verkauft sind.**

VDRBESTELLUNG

Die meistgewünschten Spiele sind immer knapp.
Bestellen Sie im Voraus. Ihre Bestellung wird dann
AM TAG DER ANKUNFT Ihnen zugeschickt.
Bitte BEMERKEN SIE Checks und Kreditkarten
werden nicht eingelöst vor dem Tag des Versands.

PORTO UND VERSAND

Inland
Nachnahme + Kosten (10,00 DM)
Vorkasse Scheck (6,00 dm)

GRATIS KATALOG

Schicken Sie uns einen Briefumschlag mit Ihrer Anschrift und Briefmarke und wir schicken Ihnen unseren Gratis Katalog und mit jeder Bestellung eine Liste der neuen Titel.

**ALLE ANGEGEBENE PREISE SIND
NUR FÜR MITGLIEDER**

Nichtmitgliederzahlensumme

BESTELLFORMULAR

WHIZZ-KID
SCHEPELER STRASSE 3, HOF
4500 OSNABRÜCK
TEL. 0541 57014

Name _____
Anschrift _____

Tel. _____

Spiel	Maschine	Preis
Porto		
Gesamt		

Unterschrift

Mitgliednr

Vorkasse ☐

Nachnahme ☐

Bitte rufen Sie uns an bevor Sie Bestellen.
Alle spiele sind USA oder Deutsche versionen
Alle Schecks muß mit einer gültigen Scheckkarten Nr. versehen werden

**HEIßE DRAHT
FÜR DEN VERKAUF
0541 57014**

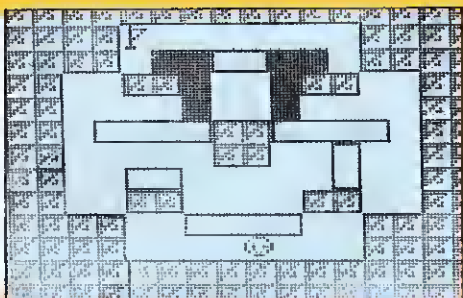
MOBIL

Bestes Strategiespiel

A-Mazing Tater

A-Mazing Tater ist der Nachfolger des grandiosen Denkspiels Kwirk, in dem eine coole Tomate die Hauptrolle spielt. Diesmal hat die Kartoffel Tater die Aufgabe, durch ein Labyrinth zum Ausgang zu hetzen. Das funktioniert nur durch das Verschieben von Ki-

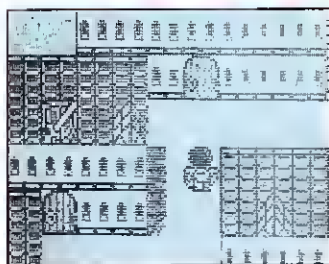
sten und Drehen von Türen – sprich: verzwickte Puzzles warten.



A-Mazing Tater für den Game Boy wurde in Ausgabe 2/92 mit 83% Spielspaß bewertet

Bestes Action-Adventure

Final Fantasy 2



Final Fantasy 2 für den Game Boy wurde in Ausgabe 1/92 mit 79 % Spielspaß bewertet

Ein knackiges Action-Adventure platziert sich auf Platz 1. Ihr müßt 77 Magieteile einsammeln, um den Fortbestand des Universums zu sichern. Dazu streift Ihr durch verschiedene Welten, sprecht mit Einwohnern, sammelt Gegenstände und kämpft gegen Monster. Als Spielzeit solltet Ihr zirka 40 Stunden ansetzen.

Bestes Actionspiel

Castlevania 2

Simon ist immereiner der ersten, der sich bei Preisverleihungen zu Wort meldet, meist mit Erfolg. Auch diesmal steht er seinen Mann in der Gruft des Fledermausfürsten: Wieder warten Vampire, wieder setzt Simon seine bewährte Vampirpeitsche ein, wie-



Castlevania 2 für den Game Boy wurde in Ausgabe 9/92 mit 81% Spielspaß bewertet

der kommt das Spiel aus der erfolgreichen Konami-Schmiede.

Bestes Prügelspiel

Streets of Rage

Selten, dafür umso heftiger, wird im Handheld-Metier geprügelt. Streets of Rage war schon auf dem Mega Drive ein Hit und wird in Kürze fortgesetzt. Vorher erschien das Beat'em-Up für den Taschenspieler – mit allen Features des Originals: Spielfiguren zur Wahl, Waffen zum Aufsammeln und Grafik zum Sattsehen.



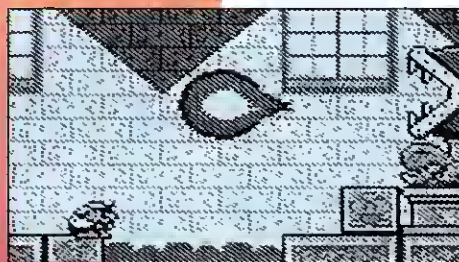
Streets of Rage für das Game Gear wurde in Ausgabe 12/92 mit 81 % Spielspaß bewertet

Bestes Jump'n'Run

Super Mario Land 2

Der beliebt-belebte Mario macht sich erneut auf, alle abtrün-

nigen Kreaturen aus dem Mario-Land zu vertreiben. Nach seinen Abenteuern in der farbenprächtigen Mario-World verschlägt's den Jump'n'Run-König erneut auf den Game Boy – knackige Levels, abwechslungsreiche Gegner und lustige Begegnungen stehen ihm bevor.



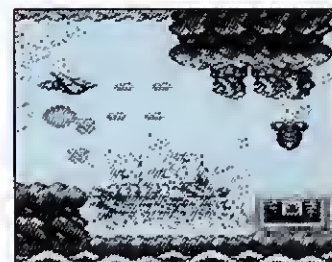
Super Mario Land 2 für den Game Boy wurde in Ausgabe 1/93 mit 89% Spielspaß bewertet

Bestes Ballerspiel

Parodius

Der Baller-Knaller schlechthin ist die Umsetzung des Automaten Parodius für den Game Boy. Butterweiches Scrolling, viele Feinheiten, klangvolle Mu-

sik und vorbildliches Spieldesign in jedem der acht Levels. Außerdem gibt's Gags und Überraschungen wie in keinem anderen Spiel.



Parodius für den Game Boy wurde in Ausgabe 6/92 mit 87 % Spielspaß bewertet

In der nächsten VIDEO GAMES wird unsere "Best Of" Parade fortgesetzt: Wir vergeben Sonderpreise für besonders originelle Produkte und nennen unsere ganz persönlichen Redaktion-Favoriten und All-Time-Classics. Bis dann!

Rolo, der Retter



Electronic Arts verschafft dem knuddeligen Elefanten Rolo und seinen pelzigen Freunden ein neues Zuhause: das Mega Drive. Rolo hat das Zeug, ein Star der Videospielerwelt zu werden.



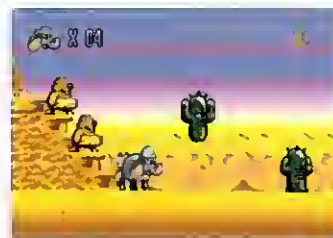
Um die gefangenen Tiere vor den McSmiley-Zwillingen zu retten, braucht Rolo die Hilfe seiner Freunde.

James Pond

Der Unterwassergent mit dem berühmten Namen hatte sein Debut auf Computern und Konsolen anno 1991. In Milleniums *James Pond* bekämpfte der Spion mit der Lizenz zum Blubbern Umweltverschmutzer und löste zahlreiche Fälle in den Ozeanen dieser Welt. Beim bergen radioaktiver Abfälle und der Rettung von Hummerschwärmen setzte Pond, James Pond, auch geheime Erfindungen ein: Mit Röntgenblick und vernichtenden Luftblasen versetzte



er alle Bösewichter in Angst und Schrecken (Wertung in *VIDEO GAMES* 2/91: 66 %). Mit bionischen Körperteilen ausgestattet, erlebte James in *Robocod* Abenteuer am Südpol. Mit bunten Grafiken und witzigen Sprites überzeugte der zweite Teil auch Fischabstinenten (*VIDEO GAMES* 1/92: 71 %). Nach einem sportlichen Abstecher zu den *Aquatic Games* soll Pond in *Splash Gordon* auch im Weltraum für Frieden sorgen.



Oh, weh! Rolo der Elefant lebte glücklich und zufrieden, tollte mit seinen kleinen Freunden durch die Gegend und war Mama Elefants' einziger Stolz. Die gemeinen McSmiley-Zwillinge haben in ihrer Widerwärtigkeit Rolos Mami ge-*elefant*-nappt und der kleine Dickhäuter steht allein auf der großen weiten Welt. Um seine geliebte Mutti zu retten, geht Rolo auf eine abenteuerliche Reise. Wenn der Weg zu steil, das Was-

ser zu tief oder die Bäume zu hoch sind, kann Rolo auf die Hilfe seiner Freunde rechnen. Der vorwitzige Biber baut Dämme und Brücken, der Maulwurf gräbt Tunnel und das Häschen ist schneller als der Wind. Damit Rolo nicht allein den Gefahren der Reise ausgesetzt ist, begleiten sie unseren Helden.

Neben Joypad-Akrobatik in Jump'n'Run-Sequenzen wird von Euch auch Grips gefordert. Rolos Begleiter sind immer dabei und müssen je nach spezieller Begabung bei kniffligen Situationen eingesetzt werden. Manchmal reicht eines der niedlichen Tierchen aus, um eine schwierige Stelle zu meistern. Oft wird jedoch Teamarbeit von allen verlangt. Aufeinandergestellt wie die Bremer Stadtmusikanten, sind selbst hohe Bäume und Felsvorsprünge kein Hindernis mehr für die kleinen Freunde.



Auf Jahrmärkten und in malerischen Bergdörfern steht der kleine Elefant gemeinen Feinden gegenüber: Oben seht Ihr einen der McSmileys, unten die Luftballonattacke der Kobolde.

Rolo to the Rescue, oder *Furry Friends*, wie das Spiel in Amerika heißen wird, hat Hitqualitäten. Neben den niedlichen Hauptfiguren und schönen Grafiken wird auch spielerisch einiges geboten. Das lustige Treiben des Elefanten und seiner Freunde wird durch einen Gastauftritt vom Millennium/EA-Star James Pond aufgewertet.

iz

Starparade

Nachdem sich Konami mit den obligatorischen Weihnachtsveröffentlichungen etwas bedeckt gehalten hat, dürfen wir für die nächsten Wochen gleich ein ganzes Paket neuer Module erwarten.

Die *Tiny Toons* kennt inzwischen nicht nur jedes Kind in den USA, auch bei uns bevölkern die witzigen Zeichentrickfiguren schon Game Boys und NES-Konsolen. In Kürze folgt die langerwartete 16-Bit-Umsetzung für das Super Nintendo. Wir durften schon einmal hinter den Vorhang spähen und wollen Euch die Neuigkeiten aus dem Land der Toons nicht vorenthalten. Gleich vornweg: Die *Super Tiny Toons* dürften den Titel "abwechslungsreichstes Spiel des Jahres" innehaben. Neben den Jump'n'Run-Sequenzen erwarten Euch zwischen den Levels immer wieder gagreiche Intermezzos, in denen Ihr mit etwas Glück und Geschick Extraleben erspielt. Sogar Sport-Fans kom-

men auf ihre Kosten: Neben einem Squash-Zwischenspiel gibt's einen kompletten Football-Level, in dem Ihr um einen Touch-Down kämpft. Hier, wie auch in allen anderen Levels steuert Ihr ausschließlich Buster Bunny.

Die Animationen sämtlicher Sprites sind ein Genuß - flüssig, farbenfroh und überwitzig. Die Hintergründe und Spielflächen sind schön gezeichnet und teilweise aufwendig gestaltet. Nebenher dudeln fröhliche Toons-Themen von Country bis "Krieger-Sterne"-Orchestral. Im Spiel selbst dreht sich alles um Bunny's Freunde. Mal hat der Coyote etwas verloren, mal wird die hübsche Babs Bunny vermißt. Stellen sich Feinde in Euren Weg, werden sie nach

guter, alter Jump'n'Run-Manier zerhopst und hinterlassen Sternsymbole, die Ihr auflest - nach dem hundertsten Stern winkt ein Extra-Bunny. Eine Hassenspezialität ist der Dash. Drückt Ihr eine der Rechts-Links-Tasten, zischt das Karren wie von der Tarantel gestochen los. Dies klappt jedoch nur so lange, bis die Einheiten auf der Dash-Anzeige verbraucht sind. Dann muß sich die Renn-Energie-Leiste wieder aufladen. Das geht zwar schnell, aber meist nicht schnell genug.

Mega-Toons

Mega-Drive-Besitzer werden sich sicher über die Nachricht gefreut haben, daß die Turtles nun auch auf Segas 16-Bit-Konsole auftrumpfen. Mit neuen Spezialattacken ausgerüstet, übt das panzerbewehrte Quartett Rache an Shredder und seinen Kumpanen, die New York City auf Taschenformat geschrumpft haben. Erfreulicherweise dürfen wieder zwei Pizza-Fans gleichzeitig zum Ninja-Joypad greifen.

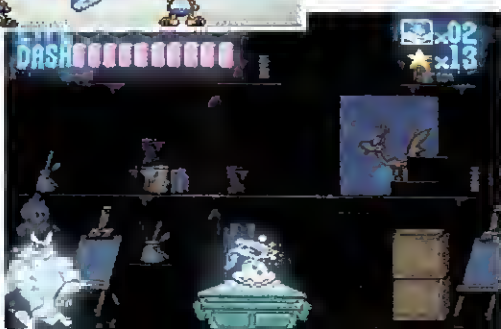
Zu Konamis Mega-Drive-Einstand gehört natürlich auch das Western-

Shoot'em Up *Sunsetriders*, das ebenfalls einen Zweispielermodus aufweist. Last, aber auf keinen Fall least wird uns eine weitere Episode der *Tiny Toons Adventures* beschert. Ein Vergleich zur Super-Nintendo-Version fällt schwer, da es sich vom Ablauf her um ein völlig anderes Spiel handelt. Ihr steuert Buster Bunny durch ausladende Levels und Geheimzonen. Wir dürfen mit ziemlicher Sicherheit mit ähnlich genialen Animationen und Gags rechnen, die in der Super-NES-Variante auf uns zukommen.



Mit den Super Tiny Toons erwartet Euch ein echtes Konami-Highlight

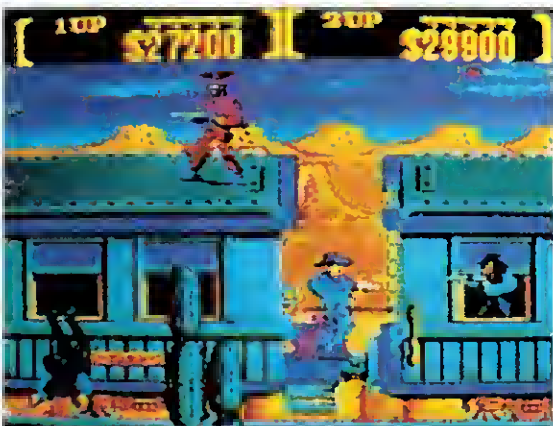
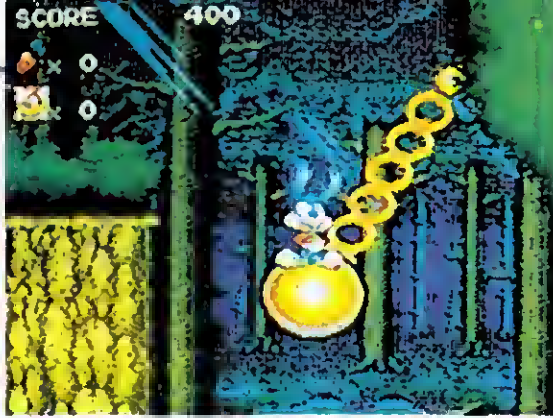
Das Modul ist prallvoll mit witzigen Ideen und tollen Grafik-Gags



NES&Game Boy

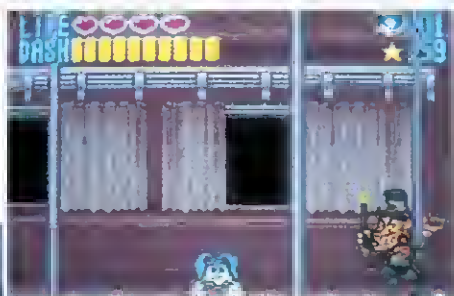
Auch für NES-Piloten gibt's gute Neuigkeiten: Eine Formel-eins-Simulation mit dem Namen *F1-Sensation* rollt gerade aus den Boxen. Mit reichhaltigen Optionen und flotter Grafik brettet Ihr über die Pisten, die die Welt bedeuten und sammelt Punkte für die Weltmeisterschaft. Für Game-Boy-Piloten der

anderen Art kommt demnächst *Top Gun* in die Geschäfte. Wie der Name schon sagt, geht's um Fliegerei. Ähnlich wie bei *F15-Strike Eagle 2* steuert Ihr Euren Jet durch zahlreiche Missionen. Als Bonbon dürft Ihr aus vier Jagdflugzeugen von einer F-14 Tomcat bis hin zum F-117A Stealth-Jet wählen.



Seinen Mega-Drive-Einstand feiert Konami mit dem Western-Shoot'em-Up *Sunset Riders*, einer neuen Ausgabe der Turtles und den witzigen Abenteuerern der Tiny Toons.

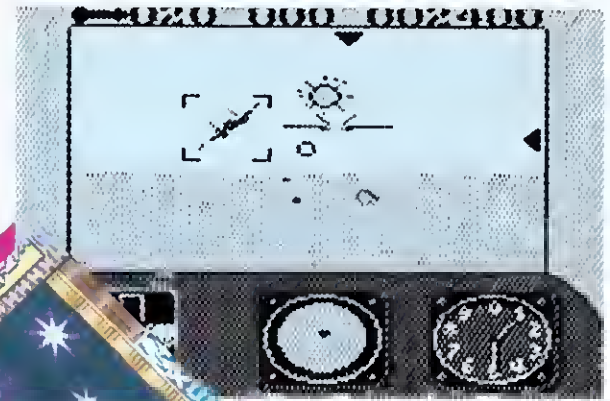
Im Normalmodus ist *Super Tiny Toons* stellenweise knackig schwer



Mit *F1-Sensation* steigt Ihr in den NES-Rennzirkus ein



WARPZONE



Top Gun bietet actiongeladene Flugstunden auf dem Game Boy

Zwischen den Levels spielt Ihr um Zusatz-Leben

Hopst Ihr über ein Vogel-Extra, habt Ihr sofort volle Dash-Energie. Der große Vorteil des Dash-Rennens liegt jedoch weniger in der Geschwindigkeit, als eher in der Tatsache, daß Ihr senkrechte Wände hochflitzen könnt. Diese Möglichkeit haben die Programmierer schamlos genutzt und so Wege geschaffen, die nur mit viel Geschicklichkeit zu er-

klimmen sind. Einsteiger dürfen sich erst einmal am "Children's Mode" versuchen, der leichter ist, jedoch auch kürzere Level und keine schweren Endgegner enthält. In der nächsten Ausgabe unterzieht Kollege Ingo die abgedrehten Witzfiguren einem ausgiebigen Test - das Classic-Prädikat dürfte den Toons jetzt schon sicher sein. *jb*

Cybernator

Actionfans werden dieser Tage ebenfalls von Konami bedient. *Cybernator* heißt deren neuestes Ballerspektakel, das versierte Videospieler grafisch an die Mega-Drive-Ballerei *Gleylancer* erinnern wird. In der Tat stammt das Kampfroboterepos von NCS und wurde nur für den deutschen Markt von Konami lizenziert. Ihr schlüpft in einen überdimensionalen Kampfanzug und schießt auf alles, was sich bewegt. Natürlich geht's dabei wieder um die Rettung der Erde. Wie es sich für ein Shoot'em Up gehört, sind auf Eurem Weg Extras

verstreut, mit denen Ihr Eure Energieleiste füllt und die Waffensysteme aufrüstet. Grafisch sieht *Cybernator* übrigens famos aus.

In den Levels, in denen normale Schwerkraft herrscht, klappt die Steuerung hervorragend; tummelt Ihr Euch im Weltraum, wird genaues Zielen zur Fummelei. Fast noch besser als die Grafik sind die Soundeffekte. Baßlastige Explosionen, das Heulen Eurer Servomotoren und das Stampfen der stählernen Füße kommen gut rüber und lassen echtes Cyber-Feeling aufkommen.

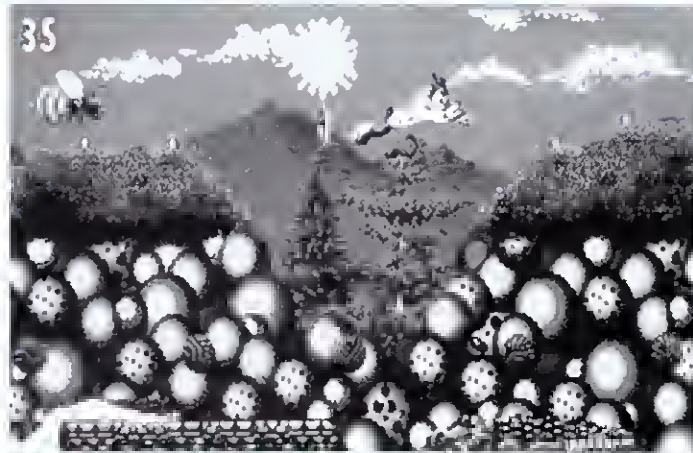
NINTENDO

WARPZONE

Vor einem halben Jahr kam das Super Nintendo offiziell auf den deutschen Markt – wie sich das Modulangebot entwickelt, und was sonst noch Interessantes passiert, erfahrt Ihr auf unseren Nintendo-Seiten.

Fürs NES meldet sich ein Klassiker an: Fast zehn Jahre ist's her, daß Archer MacLean auf den alten 8-Bit-Computern von Commodore und Atari mit einer pfeilschnellen *Defender*-Variante für Furore sorgte. In **Dropzone** steuert Ihr einen waghalsigen Astronauten via Raketenrucksack durch Alien-besetztes Gebiet. Mit geschickten Manövern sammelt Ihr entführte Erdbewohner von der Planetenoberfläche ein und bringt sie in Sicherheit. Auch die NES-Variante entstand unter der Programmierkunst des bekannten Engländers. Besonders auffällig sind das ultraschnelle und flüssige Scrolling sowie die präzise Steuerung.

Bedeutend jünger, dafür auch einiges bekannter, ist der freche Simpson-Filius, um den es im neusten Acclaim-Abenteuer geht. In **Bartman** kümmert sich der kurzgeratene Lausbengel um das Schicksal des Radioactive-Man, seinem Comic-Idol. Hauptschauplatz ist eine Müllkippe, auf der Euch viel Unrat in die Quere kommt. So muß sich Bart vor rostigen Zahnrädern in Acht nehmen, über kaputte Fernseher turnen und springfreudigen Autoreifen ausweichen.



Oben fliegt Bubsy durch das Land.

Baby T-Rex entführt Game-Boy-Spieler in die graue Vorzeit (oben rechts).

Bartman trifft sein Idol, den Radioactive Man.



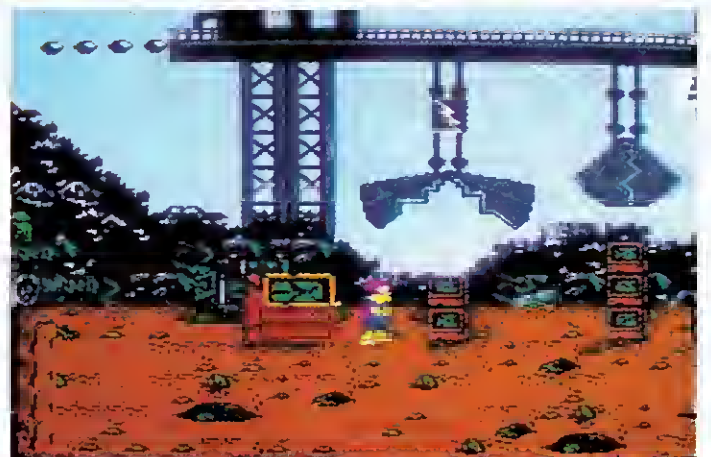
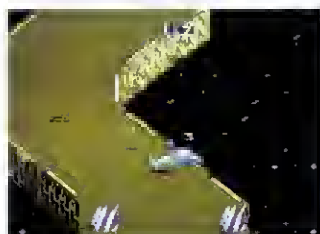
In der *Defender*-Variante **Dropzone** von Archer MacLean rettet Ihr die Bewohner des Planeten (oben).

In geheimer Mission besucht Bartman einen Schrottplatz (Bild rechts).

Unten seht Ihr das Game-Boy-Abenteuer der Ninja Boys und darunter den Weltraum-Grand-Prix in **Galaxy 5000**.



RYU "I DON'T KNOW. SOME ODD PLANET, I GUESS."



Galaxy 5000 im Anflug

Wer in den frühen Stadien der VIDEO GAMES mit dabei war, wird sich an den **Galaxy 5000**-Test in Ausgabe 4/91 erinnern: Als waghalsiger Pilot eines Renn-Raumschiffs brettet Ihr über Grand-Prix-Strecken des 51. Jahrhunderts. Wem die Konkurrenz an den Versen hängt, befördert sie mit einem gezielten Rempler von der Strecke und in die unendlichen Weiten der Ga-

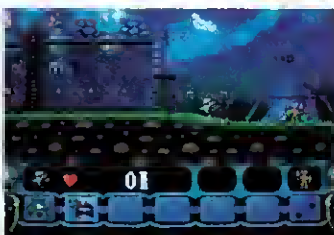
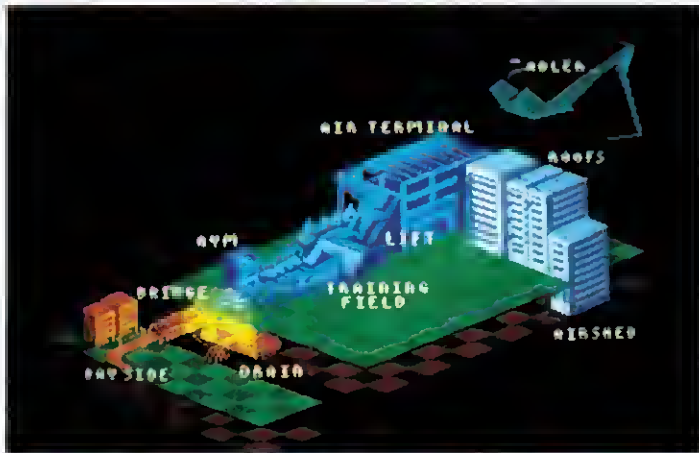
laxie. Die Weltraumraserei fürs NES wird nun endlich in den nächsten Wochen über Softgold auf dem deutschen Markt erscheinen.

Frecher Clone

Hongkong macht's möglich: Ohne jegliche Authorisierung des Lizenzinhabers Capcom entstand in der britischen Kolonie ein *Street-Fighter-2*-Abklatsch fürs NES. Unter dem Titel **Master Fighter** kloppt Ihr



Die prügelfesten Brawl Brothers räumen in den gangster-verseuchten Stadtteilen ihrer Heimatstadt mächtig auf.



King Arthur's World bietet viele Levels voller kniffliger Aufgaben.



mit Ryu, Guile, Chun Li und Zangief vor einer Auswahl der Original-Hintergründe. Angeblich soll auch ein Teil der Spezialattacken des Automatenbilds mit im Modul sein, inklusive Ryus Feuerball und Chun Lis

Wirbelangriff. Da Entwicklung und Vertrieb ohne Capcoms Zustimmung absolut illegal sind, wird Master Fighter höchstwahrscheinlich keine Kämpfe auf deutschem Boden austragen.

Game Boy

Ryu und Jack, Hauptfiguren der Ninja-Boy-Saga, kommen neben der in Ausgabe 1/93 vorgestellten Super-Nintendo-Fortsetzung auch auf dem Game Boy zu neuen Aufgaben. Leider sind die Außerirdischen auf dem kleinen Graustufendisplay der Erdbevölkerung nicht so freundlich gesonnen, wie sie es unter Anführer Rub-A-Doc in der Konsolenvariante waren. Bei der Handheld-Fassung von **Ninja Boy 2** tritt das tapfere Krieger-Duo anstelle von irdischen Räubern gegen böse Mächte aus fernen Galaxien an.

Der Urzeit-Trend hält an: Mit **Baby T-Rex** kommt erneut ein

Dinosaurierspiel auf Euch zu. T-Rex, ein Jung-Tyrannosaurier, suhlt sich mit Kumpels in seiner Lieblingsschlammgrube als plötzlich der böse Magier Sethron auftaucht und Freundin Rexette entführt. Unter Schock wendet sich T-Rex an den Dorfältesten und erfährt von ihm den Weg zum Schloß des skrupellosen Zauberers. Mit Kokosnüssen und Felsbrocken bewaffnet macht sich T-Rex auf der Suche nach seiner Gefährtin. Sein Abenteuer führt Euch durch den Dschungel, düstere Höhlen und Geheimgänge bis zu Sethrons gefürchtetem Verlies.

pa



Links seht ihr Master Fighter, ein frecher Streetfighter-Klon Made in Hongkong.

Die Ninjaboys sind unten in heißer Wüste unterwegs.



16-Bit-News

Die **Brawl Brothers** (Titel in USA und Japan: *Rival Turf 2*) prügeln munter weiter. In der *Rival-Turf*-Fortsetzung aus dem Hause Jaleco arbeitet Ihr Euch in gewohntem Beat'em'Up-Stil über von Gangs beherrschte Straßen bis in die Kanalisation vor. Auf einer Brückenpassage

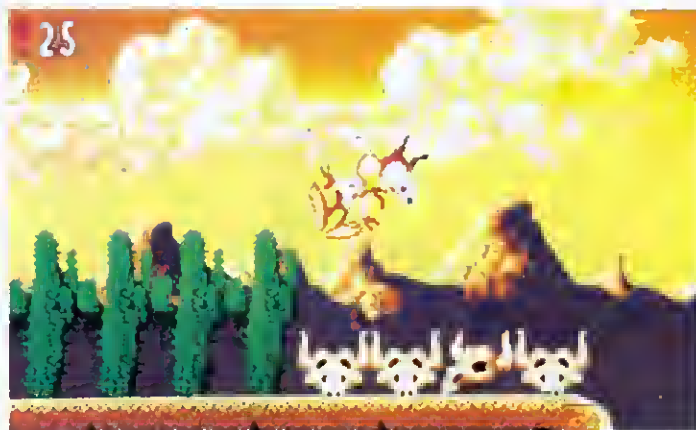


greift Euch neben dem Straßengesindel ein Flak-bestückter Hubschrauber an. Als Extrawaffen stehen Euch Wasserrohre, Baseballschläger und Felsbrocken zur Verfügung. Besonders rasant geht's im Zwei-Spieler-Modus zu: Schulter an Schulter behauptet Ihr Euch im Duo gegen Neuzeit-Ninjas, hochtechnisierte Killer und Scharfschützen. Vorher entscheidet Ihr im Options-Menü, ob sich Eure Spielfiguren gegenseitig verletzen können oder ein Team bilden.

Ebenso von Jaleco kommt ein neuer *Lemmings*-Verschnitt. Im Gegensatz zu den zivilisierten *Psygnosis-Männchen* führt Ihr in **King Arthur's Quest** bewaffnete Ritter durch Eroberungsfeldzüge. Ausgangspunkt Eurer Reise ist ein mittelalterliches Turnierzelt: Je nach Level und Aufgabe ruft Ihr Pulverträger zum Sprengen von Schloßtoren, kommandiert Schwertkämpfer ins Getümmel und setzt Bogenschützen ein. Soundeffekte und Musik beschränken sich nicht auf die Stereo-Kulisse – sämtliche Klänge und Geräusche sind

Dolby-Surround-tauglich. Ein spezieller Surround-Test im Musikmenü stimmt Euch auf den akustischen Genuß ein.

Für Geschicklichkeitsfanatiker ist **Bubsy** von Accolade eine interessante Neuankündigung. In der bunten Mixtur aus Sonic- und Mario-Elementen verbergen sich Unmengen von geheimen Bonusräumen, Hochge-



Oben seht Ihr Accolades neuen Jump'n'Run-Star Bubsy im Tal des Todes.

Um in *King Arthur's World* zu überleben, sind Eure Gehirnzellen gefragt.



Die *Brawl Brothers* aus dem Hause Jaleco haben alle Fäuste voll zu tun: Außer den Straßenschlägern greifen Euch auch Helicopter an.

schwindigkeitspassagen und andere Attraktionen. Glaubt man den kursierenden Gerüchten, bahnt sich mit *Bubsy* der erste 16MBit umfassende Jump'n'Run-Titel fürs Super Nintendo an.

Den Lizenzknaller *Super Star Wars* nehmen wir in dieser Ausgabe im Testteil für Euch unter die Lupe. Kurz vor Redaktionsschluß trudelte die Nachricht von der Fortsetzung ein: JVC/LucasArts werkeln eifrig an **Super Empire Strikes Back**. Das 16-MBit-Modul soll atemberaubende 3-D-Effekte, Ausschnitte des Kultfilms und Sprachausgabe beinhalten.

Kabellos

Als erster Anbieter eines Infrarot-Joypads fürs Super Nintendo bringt der renommierte Software-Konzern Konami den

Hyperbeam auf den Markt. In Design und Funktion kaum vom Original-Pad zu unterscheiden, trifft man an der Oberseite anstelle des Kabels auf ein rotes Plastikfensterchen. Von dort gehen Eure Steuerbefehle als Infrarotstrahl zu einer mit Konami-Logo versehenen Satellitenschüssel in Miniaturausführung.

Wann das kabellose Zubehör auf den deutschen Markt kommt, erfahrt Ihr in einem ausführlichen Test in einer der nächsten VIDEO GAMES.



GAME

EXPRESS

MEGA DRIVE

Thunder Force dt	99.-	Aquatic Games us/dt	79.-/99.-
World of Illusion dt	99.-	Atomic Hero us	79.-
8io Hazard Battle dt	99.-	Bad Omen jp	49.-
Captain America us	99.-	Bare Knuckle jp	59.-
Crüe Ball us	99.-	Batman II us	99.-
Double Dragon 3	99.-	Block out jp	29.-
Global Gladiator us	99.-	Bulls vs Lakers dt	99.-
John Madden 93 us	99.-	Codosh us	59.-
Lotus Turbo Challenge	Preis auf Anfr.	Centurion dt	99.-
Mega-LO-Mania	Preis auf Anfr.	Chiki Chiki	99.-
Road Rosh 2 us	99.-	Darius II jp	29.-
Shadow o.t. Beast III us	99.-	David Robinson	69.-
Super Battle Tank us	99.-	Desert Strike us	79.-
Terminator 2 (Arcade) us	99.-	Double Dragon jp	79.-
Xenon 2 dt	99.-	Dragons Fury dt	99.-
Alien III dt	99.-	Dungeons & Dragons dt	119.-
Alien Storm jp	29.-	EA Hockey us	79.-

Eswat jp	29.-	Rampart us	99.-
Euro Club Soccer dt	99.-	Shadow Dancer jp	39.-
F-22 us	79.-	Shining i. t. Darkness dt	99.-
Fantasia jp	39.-	Side Pocket us	99.-
Forgotten Worlds jp	29.-	Simpsons dt	99.-
Galahad us/dt	99.-	Sonic II jp/dt	79.-/99.-
Ghost'n Ghouls jp	59.-	Space Harrier II jp	29.-
Golden Axe II jp	59.-	Speedball II dt	99.-
Granado X jp	29.-	Splatterhouse II jp	79.-
Green Dog us	89.-	Steel Empire jp	69.-
Gynoug jp	59.-	Steel Toloons us	99.-
Hellfire jp	39.-	Super Shinobi jp	49.-
J. Capriotti Tennis us	99.-	Super Thunder Blade jp	29.-
Jewel Master jp	29.-	Sword of Sodan jp	29.-
Joe Montana 2 us	59.-	Tatsujin jp	29.-
Joe Montana III us	99.-	Terminator dt	99.-
Jahn Madden 92 us	69.-	Toe Jom & Eorl jp	49.-
Jordan vs Bird us	69.-	Toxic Crusader us	99.-
Juju Legend (Toki) jp	29.-	Turbo Outrun jp	59.-
Kid Chameleon jp	69.-	Universal Soldier us	99.-
Leynos jp	29.-	USA Team Basketball us	99.-
LHX Attack Chopper us	99.-	Wonderboy III jp	29.-
Mercs II jp	49.-	WWF Wrestlemania us	99.-
Monoco GP 2 R88	69.-	Arcoade Powerstick	79.-
NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-	Japan Converter	19.-
Pit Fighter jp	59.-	RGB Kabel	19.-
Predator II us	99.-	PRO2 Pad	39.-
Quackshot jp	59.-	Action Replay PRO	119.-
Rombo jp	29.-	Mognum Set	349.-
		Mega Drive o. Spiel	229.-

NEU

24h - Rund um die Uhr
Keine Wartezeiten

Auch An- & Verkauf von gebrauchten Modulen

NEU

Blues Brothers	Preis auf Anfr.	Hook us/jp	119.-
Cocoma Knights jp	119.-	James Bond jr. us	99.-
Chuck Rock us	129.-	Jimmy Connors us	129.-
Fatal Fury us	129.-	Joe & Mac dt/us	109.-
Jimmy Connors Tennis us	129.-	King of Monsters jp	129.-
Joe and Mac 2 us	129.-	Lemmings jp/us	79.-
John Madden 93 us	129.-	Magic Sword jp	59.-
NBA Allstar Challenge us	129.-	Mario Point dt.	99.-
NHLPA Hockey 93 us	129.-	Mickey Mouse jp/us	129.-
Pushover us	129.-	Mr. Suzuki F1 jp	79.-
Q*Bert 3	Preis auf Anfr.	Mushya jp	59.-
Rushing Beat II	Preis auf Anfr.	Mystic Quest us	89.-
Spidermon us	129.-	NCAA Basketball us	119.-
Super Starwars us	129.-	Out of this World jp	119.-
Super Swiv	Preis auf Anfr.	Porodius jp	119.-
Terminator 2 us	Preis auf Anfr.	Phalanx jp	119.-
Amazing Tennis us	129.-	Pilot Wings us/dt	99.-
Axelay jp/us	109.-/129.-	Pilotwings us/dt	99.-
Cornel Try jp	59.-	Power Athlete jp	129.-
Castlevania jp	79.-	Prince of Persia us/jp	109.-
Desert Strike us	119.-	Rode Driving us	119.-
Dina City us	119.-	Rampart us	109.-
Exhaust Heat jp	99.-	Road Riot 4WD us	119.-
Faceball 2000 us	109.-	Road Runner us	119.-
Final Fantasy II us	119.-	Skull Jogger us	99.-
Final Fight us	119.-	Soul Blazer jp	119.-
George Formans Boxing us	129.-	Space Megaforce us	119.-
Golden Fighter jp	119.-	Streetfighter dt.	99.-
Gun Force jp/us	119.-	Super Bowling jp	109.-
Hat Trick Hero jp	99.-	Super Contra jp	99.-

SUPER NES

Super Cup Soccer jp	89.-	Wing Commander us	129.-
Super Double Dragon us	119.-	Wings 2 us/jp	119.-
Super F1 Circus jp	99.-	Wrestlemania jp	79.-
Super Ghost'n Ghouls dt/us	99.-	Xordion jp	69.-
Super Mario Kart jp/us	119.-/129.-	Zelda III dt	99.-
Super Pong jp/us	99.-/119.-	ASCII Joypad us/jp	49.-
Super Probotector dt	119.-	AV Kabel	19.-
Super Tennis	89.-	RGB Kabel jp/us	29.-
Super Volis	59.-	JB King us/jp/dt	139.-
Super Volleyball jp	119.-	Joypad dt Nint.	29.-
Super Wagon Land	49.-	SN Pra Pad dt	29.-
Syvalton	59.-	Universal Adopter dt	39.-
Thunder Spirit	59.-	Action Replay PRO	139.-
Tiny Toons	129.-	Super NES mit Mario 2 Pads us	309.-
Top Racer	69.-	Super NES ohne Mario 1 Pad us	219.-
Turtles 4 jp/dt	109.-/119.-	Super NES mit Mario 1 Pad dt	289.-
UN Squadron	89.-	Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-

Tel. 089/54 38 088

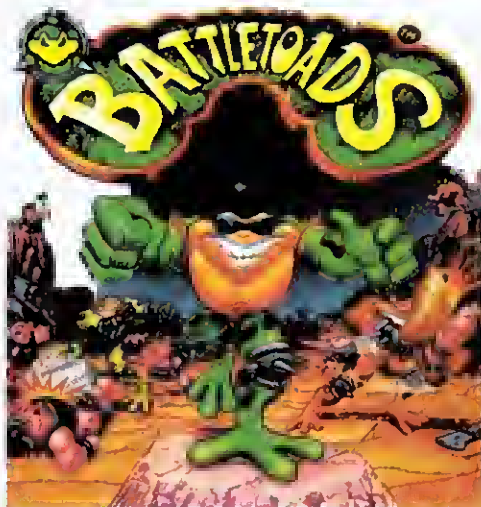
GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 8000 München 2
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Versandkosten DM 7.- zzgl. Nachnahme, ob DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

WARPCZONE SEGA

Obwohl Sega nach Weihnachten nur wenige Spiele veröffentlicht, sorgen neue Lizenznehmer wie Tradewest oder Konami dafür, daß der Modulschacht im Frühjahr nicht leerbleibt.



Die Battletoads stürmen den Mega Drive.

Mit dem Verkaufsstart für das Sega-CD in den USA geht Sega in eine Offensive. Eine gigantische Werbekampagne soll das Mega Drive, das in den USA auf den Namen Genesis hört, zu neuen Verkaufrekorden treiben. Angepeilt sind fünf Millionen Konsolen, wozu auch der niedrige Preis beitragen soll: Das Genesis ohne Spiel kostet in Amerika unter 100 Dollar.

Gamin' USA

Die erfolgreiche amerikanische Spieleschmiede Tradewest gehört jetzt zu den Lizenznehmern von Sega. Mit drei Modulen soll die Fanschar im Sturm genommen werden: Die Footballsimulation **Pro Quarterback** verblüfft mit

neuen Perspektiven während des Spiels und digitalisierten Bildern der Spielmacher. Wer schon immer mal Jim Kelly oder Randell Cunningham nacheifern wollte, kann sich freuen.

Die große kleine Welt der ferngesteuerten Mini-Truck-Rennen könnt Ihr in **Championship Pro-Am** erleben. In 24 Levels auf acht verschiedenen Strecken geht hier die Post ab. Tradewest's größte Stars dürfen natürlich beim Sega-Debüt nicht fehlen. Die coolsten Kröten der Welt erobern auch das Mega Drive: In den **Battletoads** sind abgefahrene Abenteuer in der gesamten Galaxie zu bestehen. Per Jet-Turbo, Weltraum-Surfboard und Superbike befreien die Toads eine hübsche Krötin und einen Kumpel aus den Fängen der dunklen Königin vom finsternen Planeten.

Wenn Euch beim Football die Regeln stören, werdet Ihr viel Spaß an **Pigskin Footbrawl** von Razor Soft haben. Vor mittelalterlicher Kulisse gehören Rücksicht und Fairneß nicht zu den Tugenden der Spieler. Wenn Ihr verliert, ist der Besuch des Henkers in Eurer Kabine sicher. Das bisher beste Konsolengolf wird von Electronic Arts in die zweite

Rundengeschicht. In **PGA Tour 2** könnt Ihr mit den besten Profis der Welt, wie Fred Couples oder Paul Azinger, konkurrieren. Grafische Verbesserungen und spielerische Feinheiten garantieren eine Golfsimulation der Oberklasse. Millenium arbeitet für Electronic Arts im Moment an **James Pond 3 - Splash Gordon**. Der fischige Superagent wird in den Weltraum verschlagen, um den verrückten Dr. Maybe zu stoppen.

Nach gewonnenem Prozeß darf Ballistic auch weiterhin unlizenzierte Mega-Drive-Spiele veröffentlichen. Sportfreaks können sich freuen: Fürs Frühjahr '93 sind Umsetzungen des brillanten **Hardball 3** (Baseball), von **Jack Nicklaus Golf** und **Summer Challenge** geplant. Außerdem kommt ein Kater mit Kultcharakter auf uns zu: **Bubsy** soll alle Comic-Fans begeistern.



Der Bleifuß ist bei Jaguar XJ220 gefordert. Bei Pigskin Footbrawl verliert Ihr leicht den Kopf.



Mega-CD-Vormarsch

merikas CD-Besitzer haben gut lachen: Der Nachschub an Silberlingen läuft gut an. Bignet überrascht mit einer Neuauflage von Heavy Nova. Mit Kampfrobotern wird in **Black Hole Assault** auf fernen Planeten kräftig geprügelt. Tolle Grafiken, knallige Musik und Ligaaction für bis zu acht Spieler lassen den schwachen Vorgänger schnell vergessen. Sony Imagesoft steigt ebenfalls groß ein: **Chuck Rock** kommt in einer verbesserten Fassung mit neuen Levels und Rock-Soundtrack. Mit Video-CDs von **Kris Kross** und **C&C Music Factory** wird absolutes Neuland betreten. Ihr könnt die Videos Eurer Stars neu

schneiden, editieren oder frisch produzieren. Dazu dröhnt perfekter CD-Sound aus den Boxen. Eine Version mit **INXS** ist schon in Vorbereitung.

JVC bringt in Japan zwei Hits von Core Design aus England heraus. Das Rollenspiel **Heimdall** entführt Euch in die Wikingerzeit. Animierte Sequenzen und Kämpfe in Echtzeit bieten Abwechslung auf der Suche nach den Waffen der Götter Thor und Odin. **Jaguar XJ220** ist ein realistisches Rennspiel um den Superflitzer der englischen Nobelpremie. Schnelle Grafik und Streckeneditor werden Hobbyrennfahrer lange fesseln.



Shining Force kommt für den Game Gear.

ziges Denkspiel um Steinzeitmenschen, die wegen ihrer Dummheit auf Eure Hilfe angewiesen sind. Sportfreizeitspieler können in **Pro Baseball** mit ihren Battern auf Homerun-Jagd gehen. iz

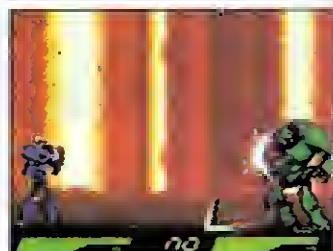
Game-Gear-Stars

Der absolute Spielhöhepunkt für das Handheld wird eine Umsetzung des Rollenspielknallers Shining Force. Obwohl selbst das Mega-Drive-Original nur über Import und mit japanischen Texten erhältlich ist, sollten sich alle Rollenspielfans das Spiel unbedingt vormerken. Das Modul für unterwegs protzt mit vier Megabit und einer eingebauten Batterie. Neben

der Vogelperspektive beim Herumlaufen und Entdecken wird für die Kämpfe auf eine räumliche Sicht hinter dem Helden umgeschaltet. Wann und ob eine deutsche Fassung erscheinen wird, steht in den Sternen.

Wenn Ihr unterwegs mal keine Karten zur Hand habt, könnt Ihr bei Sega's **Solitaire Poker** einen Bluff riskieren. Gametek bringt mit den **Humans** ein wit-

Im Weltakt klopfen sich Roboter: **Blackhole Assault**



Bubsy ist der neue Ballistic-Star.

Nippon-Hardware

● Auch hierzulande wird der japanische "Volkssport" Karaoke immer beliebter. Freiwillige versuchen sich mit Texten und Halbspotify an musikalischen Klassikern aller Stilrichtungen. Obwohl der Live-Gesang der Möchtegern-Sintras und Pseudo-Madonnas oft an akustische Körperverletzung grenzt, unterhalten sich die Zuschauer königlich. Um den Partyspaß auch zu Hause genießen



Mit RAM-Cartridge und Karaoke-Machine kommt Freude auf.



zu können, gibt's nun zum Mega-CD eine schön designte Karaoke-Maschine. Das Gerät bietet zwei Mikrofonanschlüsse und eine integrierte Mixvorrichtung. Zum Üben kann außerdem Hall zugemischt werden, um der Stimme mehr Tiefenwirkung zu verleihen. An das CD-ROM angeschlossen, kann jetzt jeder seine Gesangsübungen zum mitlaufenden Text auf dem Bildschirm machen. Wohl dem, der keine singenden Nachbarn hat.

Ein praktischer RAM-Speicher zum Sichern von Spielständen ist im Mega-CD eingebaut. Leider lassen sich die Daten nicht auf andere Geräte übertragen. Um dem Zustand Abhilfe zu schaffen, wird jetzt ein RAM-Modul angeboten, in dem alle Daten der Hardware-Batterie auf das normal eingesteckte Modul überspielt werden können.

MEGA-CD News

Während in Amerika das Sega-CD mit vielen Spieleneuheiten bedacht wird, fließt der Nachschub aus dem Land der aufgehenden Sonne etwas spärlich. Zwei neue CDs wurden allerdings veröffentlicht. Wir stellen sie Euch vor.



Riesige Roboter sind Nobunagas Endgegner



Bei Aleste wird kräftig gezoomt

In Sachen CD-Spiele sind Sega of America und Sega Japan völlig unabhängig. Die Amerikaner haben ein Multimediastudio eingerichtet, in dem auch andere Produzenten tatkräftig von Musikern und Grafikern unterstützt werden. Über den CD-Nachschub halten wir Euch in den Sega-Seiten auf dem laufenden. In Japan lassen Eigenentwicklungen noch immer auf sich warten. Dort sind vor allem Fremdhersteller auf dem Vormarsch. Neben dem neusten Wolfteam-Produkt haben sich auch die Actionprofis von Compile erstmals auf einem Sega-Silberling verewigt.

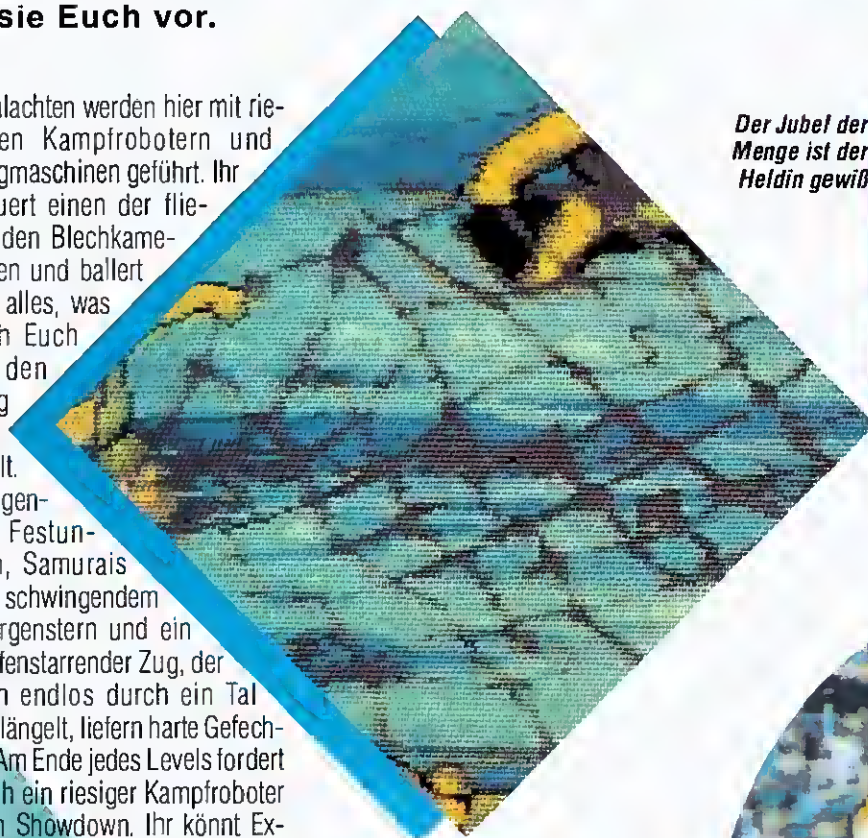
Dennin Aleste

Die CD-Premiere der Aleste-Erfinder Compile heißt mit vollem Namen **Dennin Aleste – Nobunaga and his Ninja Force**. Das Mega-CD-Spiel ist eine Fortsetzung des innovativen Mega-Drive-Ballerspektakels *Musha Aleste*. Samurai-

Schlachten werden hier mit riesigen Kampfrobotern und Flugmaschinen geführt. Ihr steuert einen der fliegenden Blechkameraden und ballert auf alles, was sich Euch in den Weg

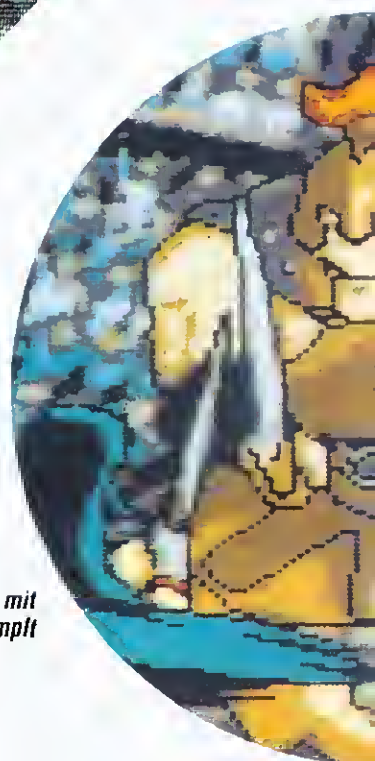
stellt. Fliegende Festungen, Samurais mit schwingendem Morgenstern und ein waffenstarrer Zug, der sich endlos durch ein Tal schlängelt, liefern harte Gefechte. Am Ende jedes Levels fordert Euch ein riesiger Kampfroboter zum Showdown. Ihr könnt Extrawaffen wie Shurikens, Laser und Minenwerfer sammeln und in vier Stufen aufrüsten. Musikalisch wird das Actionepos von pulsierenden Tekkno-Klängen angetrieben.

Leider scheinen den Designern die Ideen langsam auszugehen: **Dennin Aleste** kann spielerische Durststrecken nicht verbergen. Auch die technische Gestaltung ist zwielich-



Neandertaler wollen Time Gal einfangen

Der Jubel der Menge ist der Heldin gewiß



Im Kolosseum wird mit Schwertern gekämpft

WARPZONE

tig. Während auf der einen Seite das Sprite-Geflacker öfter als nötig nervt, zaubern die Programmierer Spezialeffekte aus dem Hut, die das Mega Drive bisher nicht beherrschte: Durch einfache Rotationen sparen die Designer viele Animationsphasen; multiples und zeitgleiches Sprite-Zooming produziert anschauliche 3-D-Effekte. Das Spiel ist solide, aber schlechter als der Modulvorläufer *Musha Aleste*.

Time Gal

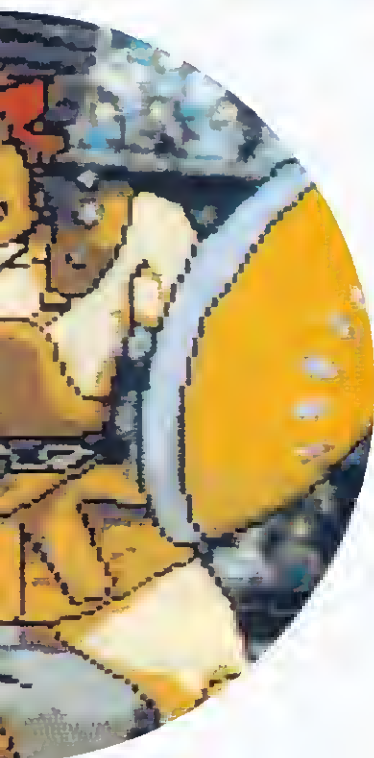
Nach dem brillanten *Thunderstorm FX* setzen die CD-Spezialisten von Wolfteam einen weiteren Laserdiscautomaten um. Wie schon in der Hub-schrauberballerei könnt Ihr ei-

nen Zeichentrickfilm bewundern, den Ihr durch gezielte Aktionen am Laufen haltet. *Time Gal* schlägt eine hübsche junge Lady in 16 verschiedene Zeitepochen, wo sie mit vielen Gefahren konfrontiert wird. In der Steinzeit sind Neandertaler hinter ihr her, im Zweiten Weltkrieg gerät Time Gal ("Gal" ist ein englisches Slang-Wort für "Mädchen") zwischen die Fronten einer heißen Seeschlacht. Dinosaurier und Kampfböter wollen ihr ans Leder und in der Arena des alten Rom muß sie sich gegen einen hünenhaften Gladiator verteidigen. Abenteuer mit Piraten, Weltraummonstern und Sklavenreißern bringen jede Menge Nervenkitzel ins Leben unserer Heldin.

In den 16 Levels sind Joypad-Akrobaten mit schneller Reaktion gefordert, um das Zeitmädel ins Happy-End zu führen. Wie bei Laserdiscs üblich, ist Interaktion und der Einfluß auf das Spielgeschehen beschränkt: Wenn Ihr nicht in Bruchteilen einer Sekunde die geforderte Aktion auslöst, startet eine der gemeinen Todessequenzen. Manchmal erscheinen in Auswahlmenüs mehrere Aktionsmöglichkeiten, um Time Gal aus einer bedrohlichen Situation zu retten. Da die Texte in japanischen Schriftzeichen gezeigt werden und immer wieder in neuer Reihenfolge erscheinen, bleibt dem Mitteleuropäer nur lebenverschwendendes Ausprobieren. Habt Ihr ein Level bestanden, erhaltet Ihr ein Paßwort und könnt die Spielstufe in Ruhe genießen.

Durch den stressigen Reaktions-test ist der Spielspaß an *Time Gal* eingeschränkt. Trotzdem hat auch dieses Laserdiscspiel seinen Reiz. Wer japanische Comics und Nippon-Pop-Musik mag, den wird das Spiel gut unterhalten. Die Grafik ist übrigens nicht in dem "Wenig-Farben"-Modus von *Thunderstorm FX* gehalten, sondern mit der "normalen" Farbpalette gezeichnet.

INGO ZABOROWSKI



IMPORTE - NEUHEITEN

com CON Computer Handelsgesellschaft mbH

Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg
Tel. 0 45 51 / 93 575
Fax 0 45 51 / 93 673

MEGA DRIVE

Leader Board Golf	99,94
NHPLA Hockey '93	109,94
Winter Challenge	109,94
Lemmings	99,94
Dragon's Fury	99,94
WWF Super Stars	109,94
Fantasy Zone jp.	89,94
Capriati Tennis	99,94
Predator II	99,94
Super Smash TV	104,94
Moonwalker	59,94

GAME BOY

Super Mario Land II dt.	69,94
Hudson Hawk	49,94
Barbie	64,94
T2 (The Arcade Game)	64,94
Home Alone II	64,94
R-Type	59,94
Tennis	59,94
Mr. Do	64,94
Spy vs. Spy	64,94

SUPER NINTENDO

Action Replay Pro dt.	149,94
Lemmings	119,94
Mario Paint dt.	99,94
Jimmy Connors Tennis	119,94
NHPLA Hockey '93	129,94
Wing Commander	134,94
Zelda III dt.	99,94
Super Probotector	129,94
Hook	129,94
Pitfighter	99,94
Space Mega Force (Aleste)	129,94
James Bond jr.	129,94

Alle Spiele mit engl. Anleitung (Ausnahme dt. u. jp.).
Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

FLASH POINT
The Genius in Games

FLASHPOINT
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hauptstraße 80
2061 Oering
Tel 0 45 35 / 28 01
Fax 0 45 35 / 22 24

FLASHPOINT nur für Händler.
Händleranfragen erwünscht.

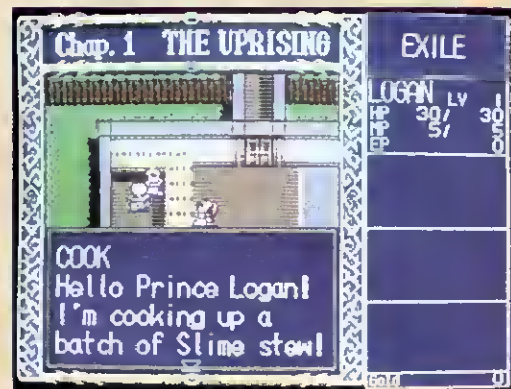
Nintendo Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

PC/ENGINE

WARPZONE

In den USA zieht die Produktion von Turbo-Grafx-Spielen stark an. Wir haben uns die neusten Module kommen lassen und kritisch untersucht.

Turbo-Grafx-Spiele, die vor der Japan-Veröffentlichung in den Staaten erscheinen, hat's früher nicht gegeben. Erst seit der Einführung des schicken Kombigeräts Turbo-Duo (Turbo-Grafx-16 plus CD-ROM) läuft die Produktion neuer Spiele auch in den USA auf vollen Touren. Neben einigen Adventures der amerikanischen Softwareschmiede Cinemaware (mittlerweile pleite) erschien vor kurzem der Nachfolger der in Japan und USA sehr erfolgreichen *Bonk*-Serie: **Air Zonk** (in Japan *Bonk's Thunder Shooting*) ist

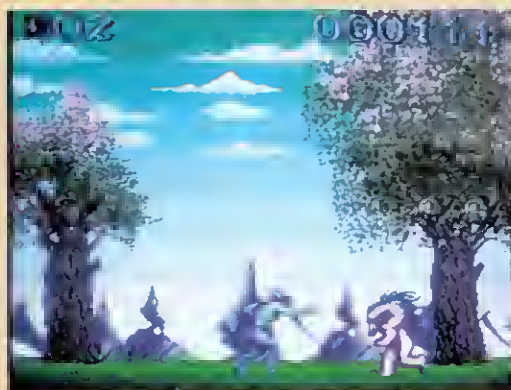


Hier seht ihr eine Grafik aus "Dragon Slayer". Das komplexe Action-Adventure im "Zelda"-Stil macht einen guten Eindruck, leider konnten wir es noch nicht ausführlich analysieren.

"Ghost Manor" ist ein langweiliges Hüpf- und Springspiel

de. Mit Eurem magischen Finger könnt ihr schießen, Extras gibt's ebenfalls. Leider entführt Euch der Ausflug ins Geisterschloß nur in die Gefilde spielerischen wie technischen Einerleis.

Ähnlich schlecht ist's um den actionreichen *Zelda*-Clone **Exile** bestellt. Zusammen mit einigen Freunden streift Ihr durch Städte und Wälder, redet mit Einwohnern und streitet Euch mit penetranten Monstern. Beizeiten wechselt die Perspektive auf Seitenansicht. Die Umsetzung des gleichnamigen Mega-Drive-Moduls sieht grafisch schwach aus und nutzt nur ansatzweise die klassischen CD-Vorteile: Keine Spur von eindrucksvollem Vorspann, schönen Zwischenbildern oder außergewöhnlicher Musik.



Gute Grafik, Spielwitz gegen Null: "Shadow of the Beast" spielt sich ähnlich wie auf dem Amiga.



Auch "Prince of Persia" ist ab sofort als CD für die Turbo Duo erhältlich

kein Jump'n'Run wie die Vorgänger, sondern ein witziges Ballerspiel im Sinne von *Parodius*. Leider kommt's an den Meilenstein nicht ganz heran: Trotz knalliger Raumschiffe, riesiger Endgegner und knuddeliger Extrawaffen ist Bonks erster Ausflug im Ballergenre nicht so überzeugend wie die originellen Abenteuer der vier Konami-"Raumschiffe". Trotzdem muß sich *Air Zonk* vor dem Gros der

Ballerspiele nicht verstecken - so innovativ wie die Geschicklichkeitsspiele ist's nicht, Spaß macht's aber allemal.

Ghost Manor heißt das erste Spiel des amerikanischen Herstellers ICOM. Ihr steuert einen stattlichen Jump'n'Run-Helden, der Gomez aus der *Addams Family* ziemlich ähnlich sieht. Mit ihm lauft und springt Ihr durch Katakomben, schwimmt durchs Wasser und rutscht in Abgrün-

Die "Lemmings" sind los: Jetzt bringen sie auch die Turbo-Grafx-Freaks in Rage.



GALAXY

Magnum Set	379.-	Infrarot 2 Player	99.-
Alien 3 d	119.-	Aquatic Games e	79.-
Battle Tank e	99.-	Bio Hazard d	119.-
Carm.Santiago e	79.-	Crue Ball e	89.-
Crying j	99.-	Desert Strike e	99.-
Double Dragon e	79.-	Dragons Fury e	99.-
Europ.Club Socc.d	119.-	F-1 Hero j	79.-
Galahad e	99.-	Gem Fire e	129.-
Green Dog	89.-	J.Capriati Tennis e	99.-
John Madden 2 e	99.-	Joe Montana 3 d	119.-
LHX Att.Chopp.d	119.-	Lemmings d	119.-
NHLPA Hockey e	99.-	NHLPA Hockey d	119.-
Predator 2 e	99.-	Prince o.Pers.CDj	129.-
Rampart e	99.-	Road Rash 2 e	119.-
Splatterhouse 2 e	99.-	Steel Talons e	99.-
Super Monaco 2 d	119.-	Thund.Storm CDj	129.-
USA Team Bask.	99.-	War.o.Etem.Sun e	129.-
Wonderboy V e	119.-	Wonderdog CDj	129.-

MEGA DRIVE

Amerikanisches SEGA CD ROM			
Ascii Joypad	55.-	Andre Agassi e	99.-
Afterburner 3 CDj	129.-	Amazing Tennis e	119.-
Arielle d	99.-	Capt. America e	99.-
Ecco Dolphin d	119.-	Danin Aleste CDj	129.-
Glob.Galadiators e	99.-	Gods a	99.-
Indiana Jones 3 e	99.-	J.Madden 93 e	99.-
J.Madden 93 d	119.-	Lotus Turb.Chall.d	119.-
Micky & Donald d	99.-	Power Athlete j	99.-
Road Rash 2 a	119.-	Sonic 2 d	99.-
Str.o.Rage 2	99.-	Talespin a	99.-
Terminator 2 a	109.-	Menacer e	149.-
Time Gal CDj	129.-	WWF.Wrestl. e	109.-
X-Men a	109.-	Xenon 2 d	99.-

Alien 3 e	69.-	Chuck Rock j	59.-
Chuck Rock d	79.-	Indiana Jones 3 e	69.-
Indiana Jones 3 d	79.-	Klax d	79.-
Lemmings e	69.-	Lemmings d	79.-
Predator 2 e	69.-	Space Invaders e	69.-
Tazmania d	79.-	Wimbledon d	79.-

GAME GEAR

Batman returns j	59.-	Batman returns e	69.-
Prince of Persia e	69.-	Prince of Persia d	79.-
Shinobi 2 j	59.-	Shinobi 2 d	79.-
Sonic 2 j	59.-	Sonic 2 e	69.-
Streets of Rage j	59.-	Streets of Rage a	69.-
Terminator e	69.-	Terminator d	79.-

Konsole RGB/Pal	699.-	Joyboard	149.-
Baseball Stars 2	299.-	Burning Fight	279.-
Cyberlip	229.-	Fatal Fury	319.-
King Monsters 2	299.-	Mutation Nation	329.-
Magician Lord	199.-	Nam 1975	199.-
Soccer Brawl	289.-	Thrash Rally	289.-

NEO GEO

Art of Fighting	449.-	Last Resort	299.-
Ninja Comm.	299.-	World Heroes	399.-
Neo Geo RGB	699.-	Neo Geo PAL	699.-
Joyboard	149.-	Memory Card	49.-
Fatal Fury 2		Neuheiten im Januar Viewpoint	

Boxxle 2 e	49.-	Castlevania 2 d	59.-
Dr.Franken e	49.-	Double Dragon 3 e	49.-
F1 Spirit d	59.-	Final Fant.Adve	59.-
Final Fant.Leg.2 e	59.-	Hudson Hawk e	39.-
Hunchback e	39.-	Gauntlet 2 e	39.-
Namesis 2 d	59.-	Ninja Taro e	69.-
Parodius d	69.-	Rocky & Bullw.	49.-
Spiderman 2 e	49.-	Spy vs.Spy e	49.-
Star Trek e	39.-	Swamp Thing e	49.-
TMNT.2 e	39.-	Toxic Crusaders e	49.-
Ultima e	79.-	Yoshi e	39.-
WWF Superst.2 d	69.-	Xenon 2 e	49.-

GAMEBOY

Neuheiten im Januar			
Alien 3 e	59.-	Ariel e	59.-
Barbia a	49.-	Bionic Comm. a	59.-
BC Kid. e	59.-	Cool World e	59.-
F15 Strike Eagle e	59.-	Humans e	59.-
Joe & Mac e	59.-	Looney Tunes e	59.-
Lemmings e	59.-	Mario Land 2 d	69.-
Mario Land 2 e	59.-	Mega Man 3 e	59.-
Minar 2049ar e	59.-	Rampart a	58.-
Star Wars e	59.-	Super Off Road e	49.-
Tom & Jerry e	59.-	Trick & Trap e	59.-

SuperNES RGB e +Street.2+UniAdpt.	439.-
SuperNES RGB e +Mario Kart+UniAdpt.	439.-
SuperNES RGB e +Mario World	399.-
SuperNES PAL d +Street.2	299.-
Superscope e	149.-
Sup.Advantage e	119.-
Universal Adapt.	49.-
Datel Univ.Adaptor	59.-
Amazing Tennis e	119.-
Axelay j	129.-
Battle Clash a	99.-
Cosmo Gang j	119.-
Double Dragon j	129.-
Faceball 2000 e	99.-
Double Dragon j	79.-
Faceball 2000 e	119.-
FFMyst.Quest e	89.-
Ghouls'n Ghost d	109.-
Hook e	119.-
Mario Kart j	129.-
NCAA Basketb. e	109.-
Parodius j	129.-
Pilotwings d	109.-
Rampart e	119.-
Skims Game e	119.-
Sky Mission j	119.-
Soulblazer e	129.-
Streetfighter 2 d	109.-
Streetfighter 2 j	119.-
Top Gear d	119.-
Zelda d	109.-

SUP.FAMICOM

Axelay d	149.-	Best of Best e	129.-
Chest.Cheatah a	129.-	Chuck Rock e	129.-
Fatal Fury j	139.-	Gold.Fight.Hyp.j	149.-
Gun Force j	119.-	Human GP j	129.-
Jimmy Connors e	129.-	J.Madden 93 a	129.-
Mickey Mouse e	139.-	NHLPA Hockey e	129.-
Naxet Pinball j	149.-	Out o.t. World e	129.-
Parodius d	149.-	Power Athlete j	99.-
Road Runner e	129.-	Royal Conquest j	139.-
Sp.Mega Force e	129.-	Spidern.X-Men e	119.-
Super Sokoban j	129.-	SWIV j	99.-
Wing Comm. e	139.-	X-Zone e	89.-
Neuheiten im Januar			
Rushing Beat 2 j	Super	Star Wars e/j	

Lynx 2	199.-	Comlynx Kabel	19.-
Baseball Heroes e	69.-	Basketbrawl e	69.-
Hydra e	69.-	Icehockey e	69.-
NFL Football e	69.-	Pinball Jam e	69.-
Rampart e	75.-	Shad.o.t.Beast e	75.-
Steel Talons e	75.-	Turbo Sub e	69.-

LYNX

Dirty Larry a	75.-	Dracula e	75.-
Joust e	75.-	Switchblade 2 e	75.-
Neuheiten im Januar			
Battlezone a	75.-	Jimmy Connors e	75.-
Rai-Dan e	75.-	Roll.Thunder e	75.-
Vindicators e	75.-	WClass Soccer a	75.-

PC Engine	149.-	PC Eng.Monitor	1099.-
Turbo Duo + 6 Sp.	749.-	Turbografx	249.-
Japan-US-Adaptor	59.-	Aeroblasters e	89.-
Blazing Lazers e	59.-	Devils Crush e	69.-
Exile Ce	119.-	Ghost Manor e	109.-
Gradius j	49.-	Human Wrestl.3 j	99.-
Kaidan 00 SCj	99.-	Neutopia 2 e	99.-
Order of Griffon e	109.-	Parasol Stars a	59.-
Powersports j	109.-	Raiden e	109.-
Ranma 1/2 SCj	99.-	Shapeshifter SCj	99.-
Shapeshifter SCe	109.-	Slime World SCj	99.-
Soldier Blade j	99.-	Zerowing SCj	109.-

PC ENGINE

Air Zonk e	109.-	Dragon Slayer Ce	119.-
God Panik SCj	109.-	Lemmings SCj	109.-
Loom SCe	119.-	PC Genjin j	109.-
Terracresta 2 j	109.-	WCup Socc.SCj	109.-
Neuheiten			
Bomberman 93 j	109.-	Double Drag.2 SCj	109.-
Gods SCj	109.-	Gradius 2 SCj	109.-
Imag.Fight 2 SCj	109.-	Jim Power SCj	109.-
Metamo Jupiter j	109.-	Motoroad.MC SCj	109.-
Nexar SCj	109.-	PC Cocoon CD	109.-
Shanghai 3 Cj	109.-	Sup.Darius 2 SCj	109.-

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/ Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht. Telefon:089/7605151, Telefax:089/769B024 Telefon:089/7470689, Btx: * Galaxy #

Inh.Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung:j=japanisch*e=englisch*d=deutsch

089/7605151
089/7470689

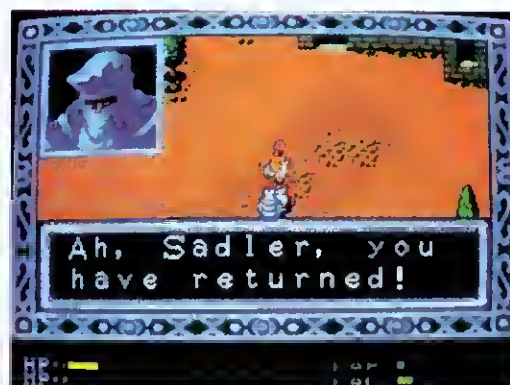
Plinganserstr.26 8000 München 70

PC/ENGINE

WARPZONE



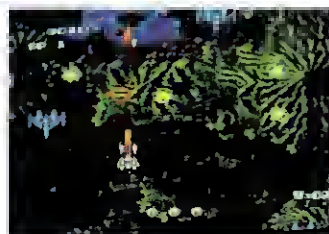
Bei "It came from the Desert" betrachtet Ihr digitalisierte Schauspieler und lauscht englischer Sprachausgabe von CD



Eingelleichte "Zelda"-Fans wird "Exile" nicht begeistern

Etwas anspruchsvoller sieht die Umsetzung des Psygnosis-Spiels **Shadow of the Beast** aus. Leider wertet das mangelhafte Spieldesign auch die Umsetzung für die Turbo Grafx ab: Spielerisch blöde und auch grafisch nicht so faszinierend wie das Original für den Amiga.

Digitalisierte Filmsequenzen - spricht: Schauspieler, die sich in Echtzeit auf dem Monitor räkeln - seht Ihr bei den CD-ROM-Spielen **It came from the Desert** und **Sherlock Holmes: Consulting Detec-**



tive. Beide Titel sind von NEC umgesetzt worden und basieren auf bekannten Computerspielvorlagen. *It came from the Desert* ist ein frühes Cinemaware-Spiel, das Euch in der CD-Version mit englischer Sprachausgabe und Vierfarb-Filmsequenzen präsentiert wird. Sieht inter-

"Terra Cresta" gab's vor langer Zeit schon mal für den Amiga

essant aus, spielt sich aber lange nicht so gut wie das vergleichsweise schlichte Amiga-Original. Auch Sherlock Holmes' erster Super-CD-Ausflug entpuppt sich als Durchschnittware: Obwohl die Schauspieler in Farbe digitalisiert wurden, mündet das Detektivspiel nicht. Außerdem müßt Ihr der englischen Sprache mächtig sein: Wer nicht alles zumindest annähernd versteht

(Englisch-Leistungskurs empfohlen), kann es nicht lösen.

Auch in Japan hat sich in den letzten Monaten etwas getan. Viele Hersteller haben zwar noch bis zum Weihnachtsfest gewartet (allen voran Konami mit der heiß ersehnten CD *Gradius 2*), einige interessante Titel gibt's dennoch zu vermelden. Besonders gespannt waren wir auf die CD-Fassung von **Lemmings** - unser *Lemmings*-Experte Jan lief übrigens gleich schreiend aus dem Zimmer ("Noch ein *Lemmings*!"). Sunsoft zeichnet wie auf dem Super Nintendo für die Umsetzung verantwortlich und hat das Spiel ansprechend übergeholt. Die Steuerung ist leicht zu erlernen und sehr effektiv einsetzbar. Dafür haben sich die Entwickler in Sachen Musik weniger Mühe gegeben: Die witzig-peppigen Melodien klingen trotz CD schwächer als auf dem Super Nintendo.

Ein solides Ballerspiel schneit mit *Terra Cresta 2* ins Haus. Obwohl Eurer Raumschiff im Vergleich zum Arcade-Original stark abgespeckt hat, gibt's nach wie vor die Extrakanister, die Euch in sechs Stufen aufrüsten. Auf Knopfdruck setzen sich die Waffensysteme ab und vergrößern die Reichweite Eurer Laser. Warum das Ganze auf Karte und nicht CD abgeht bleibt fraglich. ak

Alle Spiele auf einen Blick

Titel	Genre	Hersteller	Datenträger	Spielspaß
Air Zonk	Shoot'em up	Hudson Soft/Red	Card	72%
Exile	Action-Adventure	Working Designs	CD-ROM	42%
Ghost Manor	Jump'n'Run	ICDM	Card	46%
It came from the Desert	Adventure	NEC	CD-ROM	58%
Lemmings	Strategie	Sunsoft	CD-ROM	87%
Prince of Persia	Jump'n'Run	Hudson Soft	CD-ROM	69%
Shadow of the Beast	Jump'n'Run	NEC	CD-ROM	47%
Sherlock Holmes	Adventure	NEC	CD-ROM	57%
Terra Cresta 2	Shoot'em up	Nihon Bussan	Card	61%

Ab sofort gibt's, genau wie bei allen Tests, im Testteil Spielspaßwertungen in Prozent.

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!



Das komplette Video-
Spielsystem zum
Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Joypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzodapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- ◆ **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer!
(über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



**HARTUNG
SPIELE-BERLIN**

Wer Zaxxon noch kennt, wird sich beim neusten Neo-Geo-Spiel sofort heimisch fühlen: *View Point* entführt Euch in die dritte Dimension der Ballerspiele.

Nachdem eine Zeitlang nicht feststand, wann **View Point** erscheint, ging Mitte Dezember Unruhe durch die Redaktion: Vor gut sechs Monaten bekamen wir ein Promotion-Video von SNK, auf dem die ersten drei Level des Spiels zu sehen waren. Jeder wollte das Modul haben, einige



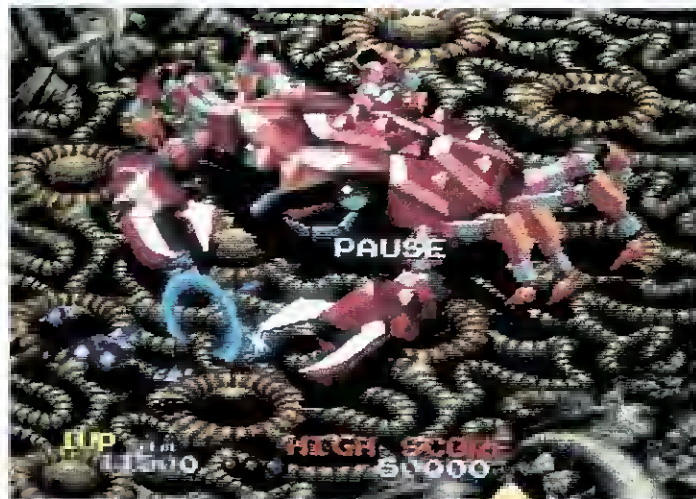
Den Tesl von "Falal Fury 2" gibt's schon in der nächsten Ausgabe



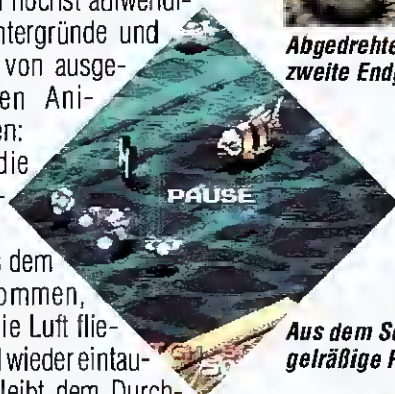
Redakteure räumten zur Vorsorge schon mal Platz in ihrem Terminkalender frei. Jetzt ist das dritte Ballerspiel fürs Neo-Geo endlich erhältlich. Nach SNK (*Ghost Pilots* und *Alpha Mission 2*) versucht sich der relativ unbekannte Lizenznehmer Sammy. *View Point* scrollt ausnahmsweise weder horizontal noch vertikal; zur Abwechslung seht Ihr das Spielgeschehen wie

bei Segas Oldie *Zaxxon* aus einer 3-D-Perspektive von schräg-oben. Ihr geleitet einen kleinen Kampfraum durch sechs gefährliche Spielstufen, nach Bedarf peppt Ihr ihn mit herumschwirrenden Smartbombs und Beibooten auf. Geschütztürme, Bienen, Roboter-Raupen und andere Abartigkeiten erwarten Euch. Alle Objekte erscheinen dank der 3-D-Perspektive plastisch und sehr realistisch. Untermalt werden die grafisch höchst aufwendigen Hintergründe und Sprites von ausgeklügelten Animationen:

Wenn die Wasser-schlangen aus dem See kommen, durch die Luft fliegen und wieder eintauchen, bleibt dem Durchschnittsspieler die Spucke weg, der Grafik-Freak bricht in Tränen aus. Ein ähnlich gut und konse-

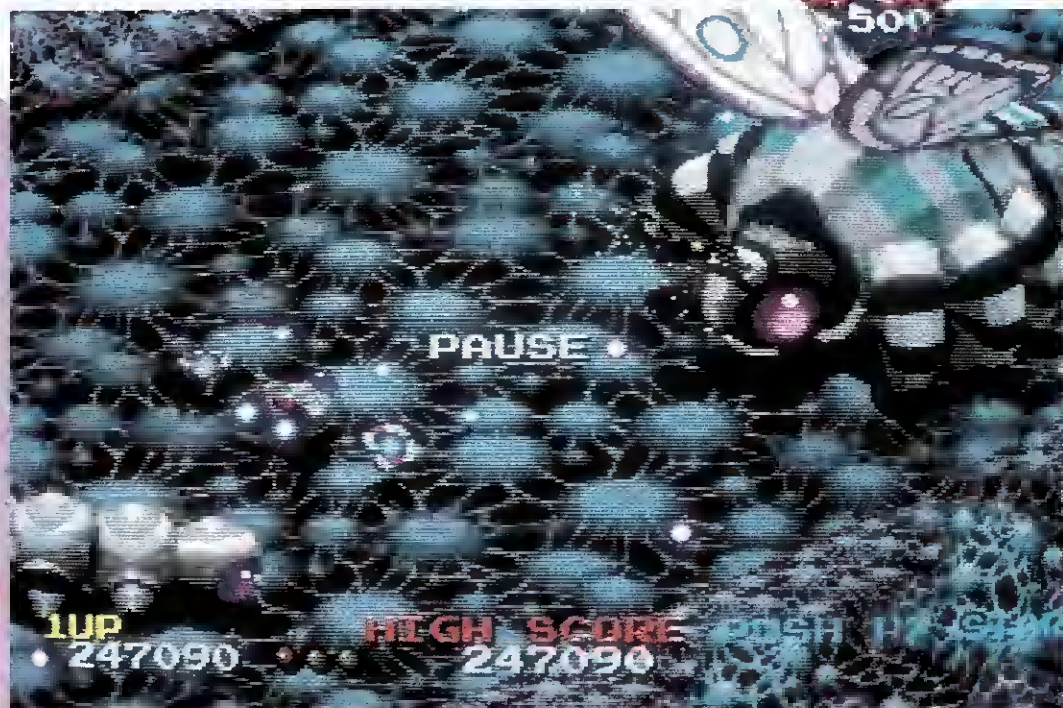


Abgedrehter geht's kaum noch: Der zweite Endgegner von "View Point".



Aus dem See tauchen gelräfige Piranhas auf

"View Point" sieht sehr appetitlich aus und spielt sich gut – leider ist's unerhört schwer.



Diese übergroße Biene hat's auf den hilflosen Raumjäger abgesehen

WARPZONE

Fantastische Grafik: Hier machen uns aufdringliche Wasserschlangen zu schaffen.

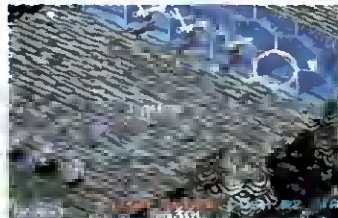


quent durchgestyltes Spiel sieht man äußerst selten. Die Grafik von *View Point* ist bis ins letzte Detail ausgearbeitet: von der kleinen, motorisierten Wespe bis zum überdimensionalen Käfer, der flatternd vor Euch herfliegt. Genauso delikat ist's um die Musik bestellt: Sämtliche Tracks stammen aus der Tekkno-Ecke und sind sauber gesampelt. Das Beste: *View Point* spielt sich prima und wird auch nach dem x-ten Flug durch die faszinierenden 3-D-Landschaften nicht langweilig. Dazu trägt vor allem der krasse Schwierigkeitsgrad bei – Kreislaufstörungen, Schweißausbrüche und konsultierte Psychiater inklusive.

Leider sind nur sehr wenige Module auf dem deutschen Markt gelandet: Aufgrund einer "Meinungsverschiedenheit" zwischen SNK und Sammy wurden nur 8000 Stück produziert. 4000 stehen in der Spielhalle, 3000 gibt's in Japan, die restlichen 1000 in den Staaten – bei uns sind nur Import-Cartridges erhältlich. ak

Titel	View Point
Genre	Ballerspiel
Speicher	74 MBit
Hersteller	Sammy/SNK
Spielepaß	83%

Ab sofort gibt's genau wie bei allen Tests im Testteil Spielepaßbewertungen in Prozent.



Neo-Geo in der Schweiz

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe darüber unterrichtet haben, daß Ihr das Neo-Geo mitsamt einiger bekannter Titel auf Finanzierung kaufen könnt, steht diesmal eine freudige Nachricht für unsere Leser in der Schweiz an: Seit kurzem gibt es im Land des schweizer Käse eine Neo-Geo-Vertretung, Ihr müßt also nicht mehr in Deutschland bestellen und mit hohen Zoll- und Transportkosten rechnen. Wendet Euch einfach direkt an ABC Import/Export, Baggestil 48 in 9475 Sevelen, Telefon 0041-(0)85/56960.

SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

SUPER VISION

und

GAME MASTER

mit allem Zubehör.

NEU:



SuperVision
LCD Video Game
SV 100 119,- DM
(Mit CRYSTBALL Modul)

- Block Buster	SV100/01	34.90DM
- Hash Blocks	SV100/02	34.90DM
- Carrier	SV100/04	34.90DM
- Eagle Plan	SV100/05	34.90DM
- P52 Sea Battle	SV100/06	34.90DM
- Linear Racing	SV100/07	34.90DM
- Pac Boy and Mouse	SV100/08	34.90DM
- Snake	SV100/09	39.90DM
- Alien	SV100/10	34.90DM
- Hero Kid	SV100/11	34.90DM
- Challenger Tank	SV100/13	34.90DM
- Police Bust	SV100/14	34.90DM
- Pro Tennis	SV100/15	34.90DM
- Chimera	SV100/16	39.90DM
- Space Fighter	SV100/17	34.90DM
- Honey Bee	SV100/18	34.90DM
- Olympic Trials	SV100/19	39.90DM
- Matra Blatta	SV100/20	39.90DM
- Grand Prix	SV100/21	34.90DM
- Super Block	SV100/22	34.90DM
- Brain Power	SV100/23	34.90DM
- 2 in 1 (Eagle Plan + Hash Block)	SV100/24	34.90DM
- Jaguar Bomber	SV100/25	34.90DM
- TASAC 2102	SV100/26	39.90DM
- Happy Race	SV100/27	39.90DM
- Super Pang	SV100/28	39.90DM
- Galactic Crusader	SV100/29	39.90DM
- Dancing Blocks	SV100/30	39.90DM
- Final Combat	SV100/31	39.90DM
- Penguin Hideout	SV100/32	39.90DM
- Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
- Soccer Champion	SV100/34	34.90DM
- Happy Pair	SV100/35	a.A.
- Jahn Adventure	SV100/36	a.A.
- Pa Pa Team	SV100/37	a.A.
- Chinese Checkers	SV100/38	a.A.
- Magin Cross	SV100/39	a.A.
- Delta Hero	SV100/40	a.A.
- Recycle Design	SV100/41	a.A.
- Super Kong	SV100/42	a.A.
- Juggler	SV100/43	a.A.



Game Master
LCD Video Game
GM 6622 99,- DM
(mit Falling Block Modul)

- Go Bang	GM6622/01	19.95DM
- Continental Galaxy	GM6622/02	19.95DM
- Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
- Space Castle	GM6622/04	19.95DM
- Bubble Boy	GM6622/05	19.95DM
- Kung Fu	GM6622/06	19.95DM
- Pinball	GM6622/07	19.95DM
- Tennis	GM6622/08	19.95DM
- Fußball	GM6622/09	19.95DM
- Autorennen	GM6622/10	19.95DM

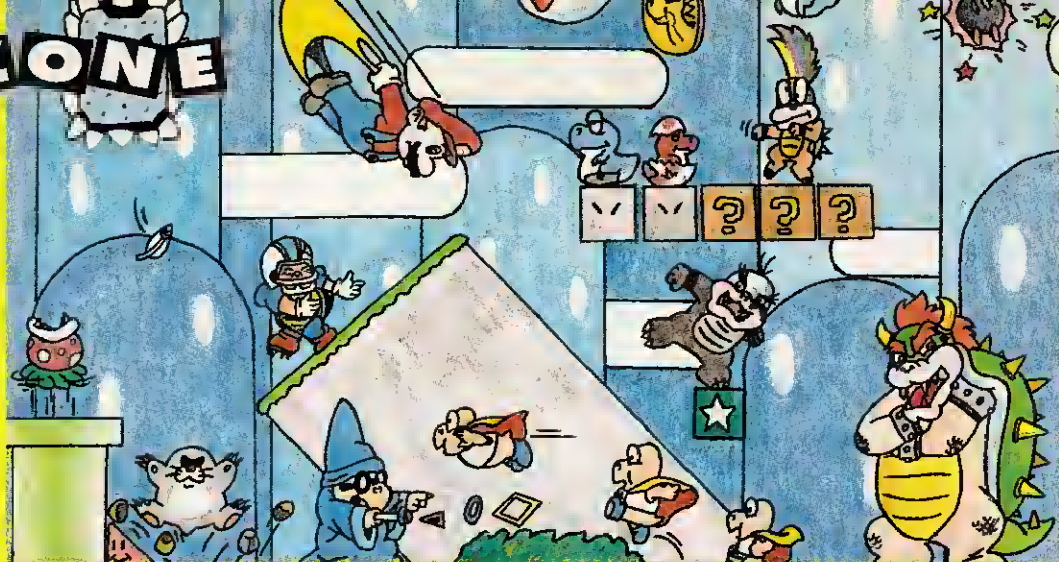
Zu bestellen bei:

JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

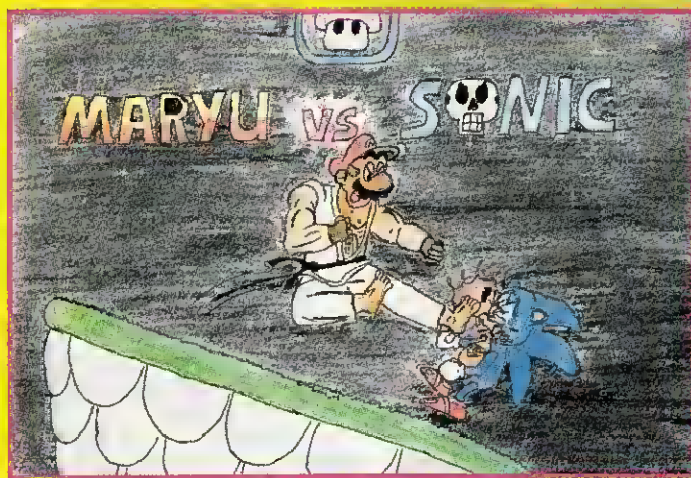
Unsere Leser griffen zu Pinsel, Kreide und Filzstift und zeichneten ihren Helden Mario in allen denkblichen Situationen. Hier zeigen wir Euch eine Auswahl der Werke.



Marc Weiseners Sieggemälde – so viele Feinde kann auch der stärkste Grafikchip nicht darstellen

Daß VIDEO-GAMES-Leser kreative Zeitgenossen sind, wußten wir, aber daß uns auf die simple Bitte nach Beiträgen zum Thema "Mario in einer ungewöhnlichen Spielsituation" dermaßen viele Zeichnungen und Bilder erreichten, hätten wir nicht zu hoffen gewagt. Videospielfans aller Altersklassen und Konfession (orthodoxe Nintendo-Anhänger und radikale Sega-Verfechter, fundamentale 16-Bit-Freaks und liberale Konsolenfreunde) zeichneten und malten, kritzelten und konstruierten alles, was ihnen zum Thema in den Kopf kam. Die Gewinner des Wettbewerbs zu ermitteln, wurde zur Mammutaufgabe für Kunsttheoretiker und grafische Sachverständige. Sollten wir Alessandro Zeccas psychedelische Grenzlandschaft (zierte die Vorschau von VIDEO GAMES 1/93 und nahm somit nicht am Wettbewerb teil) oder Michel De Stefanos abstraktes "Mario mit Schuh" nominieren? Steffi Gut-

SUPER-MARIO Malmanie



Konkurrenz für Sonic: Mario im Streiffighter-Kampfsprung (Christian Koyama)

Mario in Pastellkreide - beim Video Games lesen und in Maryu-Pose; beide Bilder slammen von Galic Goran.



Mario hat 'nen Vogel, meint unser Leser Lukas



bier schickte uns eine Geschichte, bei Simone Ariens hat Mario Probleme Joshi zu besteigen und Gabi Wichterich Czies zeigt den Italo-Klempner als Schlangenbeschwörer. Auf den Monumentalgemälden von Alexander Strauß, Vitali Ryma-

nov, Tanja Wolski, David Hill und Markus Ammann tummelt sich wiederum alles, was in der Super Mario World und in den letzten Jahren gesichtet wurde – Jens Peter Weiß schickte zum Thema "Monsterauflauf" gleich eine ganze Bilderserie.

Nadine Kretschmar verpaßte Ihrem "Mario Grand Prix 93" gar das Original Nintendo Qualitätssiegel, während Daniel S. Summ zu seinem Riesen-Mario erklärt: "Dieses Bild ist nicht abgepaust. Es ist abgemalt – aber das sind wohl die meisten Bilder." Das

Bild von Philipp Morger (Regensdorf, Schweiz) werdet Ihr auf diesen Seiten nicht finden – es zielt seit einem Monat die Wand unseres VIDEO-GAMES-Versammlungsraums. wi/pa

Die Aufgabenstellung war offen und ließ Euch Freiraum für Interpretationen; wir entschieden uns für Hauptpreise (1 Nintendo-Power-Kalender und 1 Jahresabonnement VIDEO GAMES in fünf Kategorien. Jeweils drei (Jump'n')Runner-Up-Künstler spendieren wir den Nintendo-Power-Kalender 93). Allen anderen herzlichen Dank: Selten hat es mehr Spaß gemacht einen Wettbewerb auszuwerten – auch wenn manche Arbeitsstunde im fröhlichen Gewühle ("Hast Du das Bild von Daniel Tolgauer schon gesehen?" "Nö, aber hier hat Jens Zoll Mario beim Sonic-Spielen ertappt") verloren ging.

Hauptpreis, Kategorie "Super-Mario-Spielszene": Marc Weiseners' ungewöhnliche Spielsituation – als Spieler hätte man wohl keine Chance.

Runner-Ups: Ludwig Bayer, Matthias Siemes und Galic Goran

Hauptpreis, Kategorie "Sonic gegen Mario": Christian Koyama widmet sein Bild Taro, Super Mario, den Nintendo-Bossen Shigeru Ota, Minora Arakawa sowie allen Leuten mit Kunstverstand.

Runner-Ups: Axel Werner, Jörg Gronowski und Peer Schader

Hauptpreis, Kategorie "Total durchgeknallt": Juan und Nano Concha Emmrich (7 und 11 Jahre alt, Schweden)

Runner-Ups: Mario Coopmann, Pascal Wiedow und Jenny Hefner

Hauptpreis, Kategorie "Mario und Kollege": Robert Koops

Runner-Ups: Heidrun Pusch, Christina Goltsch und Sabine Kolb

Hauptpreis, Kategorie "Gruppenbild mit Mario": Saskia Jannickes "Bitte recht freundlich"

Runner-Ups: Philipp Bank, Kai Kreuzmüller und Sandra Schick.

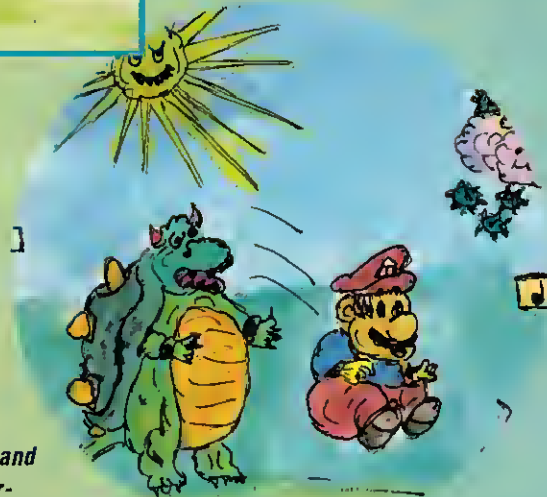


Die Game-Over-Clique ist im Anmarsch – das Bild stammt von Mario Coopmann

Gruppenbild mit Megastars: eine farbenfrohe Spielszene von Saskia Jannicke



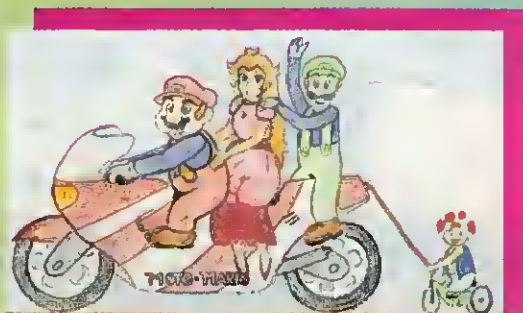
Mario im Land der Wasserfarben (Ludwig Bauer)



Mario bedankt sich für die guten Wertungen – Kai Kreuzmüller hielt die Szene fest



Mario darf das: mit Mädel und Bruder auf seiner "Moto Mario" (Sandra Schick)



HIGH SCORES CHARTS

VIDEO GAMES

Platz	Spiespaß	Titel	System
1	91	Zelda 3	Super Nintendo
2	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
3	91	NHLPA Hockey	Mega Drive
4	90	Jimmy Connors	Super Nintendo
5	90	Parodius	Super Nintendo
6	90	Super Probotector	Super Nintendo
7	90	Street Fighter 2	Super Nintendo
8	89	Super Mario Land	Game Boy
9	89	Probotector 2	NES
10	89	Bucky D'Hare	NES

Die U.S.-Charts entstammen dem aktuellen Famicom-Magazin. Die kritische Hitparade wurde von Gallup und der CTW entnommen. Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Millimarkten. In den Video-Games-Charts findet Ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Sonic	Sega
2	●	Lucky Dime Capers	Sega
3	▲	Castle of Illusion	Sega
4	▲	Game Gear Shinobi	Sega
5	▲	Halley Wars	Sega

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Tiny Toons	Konami
2	●	Parodius	Konami
3	●	WWF Superstars 2	Ljn
4	▲	Mega Man 2	Capcom
5	▲	Probotector	Konami

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Alien 3	Flying Edge
2	▼	Sonic	Sega
3	▲	Castle of Illusion	Sega
4	▲	Speedball 2	Virgin
5	▲	Prince of Persia	Domark

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Bros. 3	Nintendo
2	▲	Super Mario Bros. 2	Nintendo
3	▲	Double Dragon 3	Acclaim
4	▲	Zelda 2	Nintendo
5	▲	Mega Man 3	Capcom

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Sonic	Sega
2	●	Alien 3	Flying Edge
3	●	EA Hockey	Electronic Arts
4	▲	Thunder Force 4	Technosoft
5	▼	Desert Strike	Electronic Arts

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Street Fighter 2	Capcom
2	▼	Super Mario World	Nintendo
3	▲	Zelda 3	Nintendo
4	▼	Super Probotector	Konami
5	▲	Turtles in Time	Konami

USA

Platz	Spiespaß	Titel	System
1	89	Super Mario Land 2	Game Boy
2	91	Zelda 3	Super Nintendo
3	90	Street Fighter 2	Super Nintendo
4	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
5	83	Sonic 2	Mega Drive

Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Toki	Atari
2	●	Rampart	Atari
3	▲	Checkered Flag	Atari
4	▲	Batman Returns	Atari
5	▲	Shanghai	Atari

England

Platz	Spiespaß	Titel	System
1	89	Super Mario Land 2	Game Boy
2	88	Super Mario Land	Game Boy
3	62	European Club Soccer	Mega Drive
4	81	Sonic	Master System
5	59	Taz-Mania	Mega Drive

Diesmal gibt's einen Sprite mit Persönlichkeit – und das für Sega- und Nintendo-Freaks. Daß der Typ aus der Vergangenheit nur mit einer "No Future"-Miene rumläuft, ist ein Gerücht, das es zu widerlegen gilt.

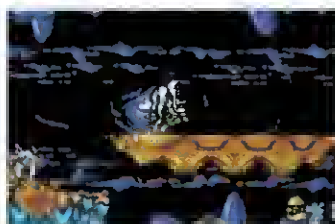
Wenn sich *Chuck Rock* gerade vom Nichtstun erholt, versteckt er seine Knopfaugen hinter einer coolen Sonnenbrille und greift zur Klampfe. Steinharter Steinzeitrock ist seine heimliche Leidenschaft. Da muß schon et- was Außergewöhnliches passieren, um ihn aus seiner heimeligen Höhle zu locken – wie zum Beispiel die Entführung seiner



Das Horn im Rücken kann Chuck nicht entzücken

Geliebten. Solchen Streß ist Chuck einfach nicht gewohnt. Neue Umgebungen fordern den ganzen Kerl in dem sonst so trägen Neandertaler. Anstelle des gemütlichen Schlenderns wird plötzlich geschwommen, gesprungen, getreten und sogar geflogen. Nach seinem Abenteuer braucht Chuck wahrscheinlich erst mal 'ne Eiszeit Urlaub. Gönnen wir's ihm. Am Spielwitz von *Chuck Rock* sind seine Feinde natürlich nicht unbeteiligt. Um jedoch den ulkigen Saurierhorden mit ihren abgedrehten Animationen den Rahmen zu geben, der ihnen gebührt, müßten wir ein Sonderheft füllen.

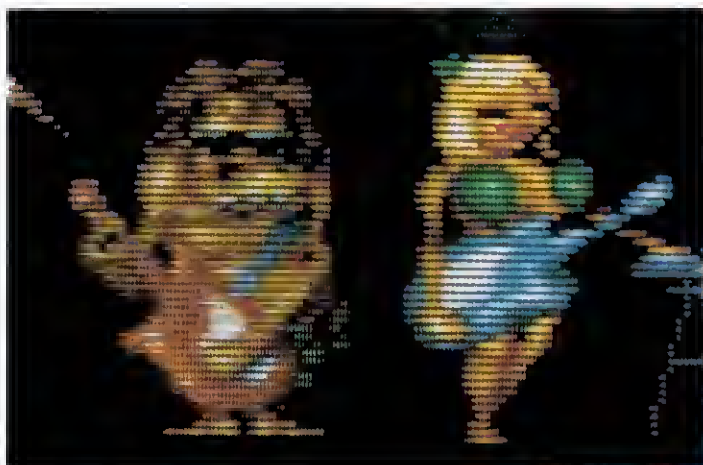
Der Schrei des Eiszeitigers läßt Chucks Blut getrieren



SPRITE des Monats



Ein schöner Waschlappen, oder?

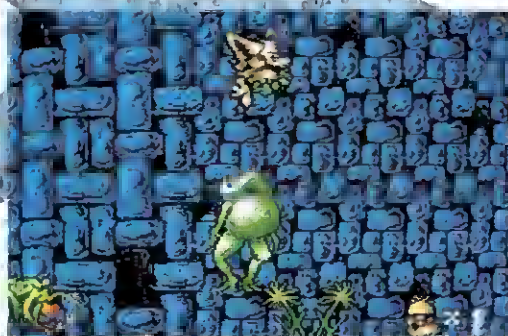
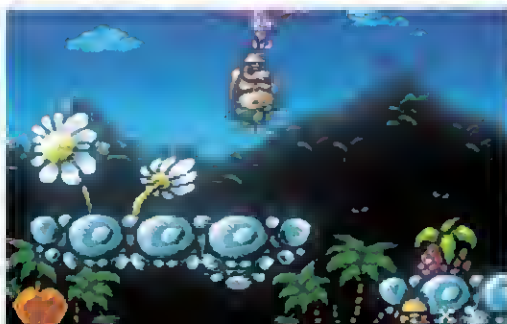


In weiblicher Gesellschaft läßt Chuck gern den Macker raushängen

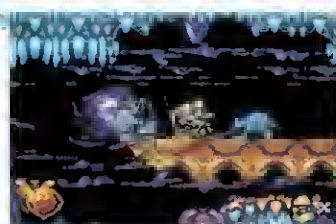


Also, das ist doch...

Damats wurde die Schwerkraft ohne technische Hilfsmittel überwunden



Das Frosch-Trampolin macht Steinzeittaune



Auge in Auge mit dem gefürchteten Schnuckelsaurus



Möge die Macht mit Euch sein

Super Star Wars

SUPER NINTENDO

Mit "A long time ago, in a galaxy far, far away..." beginnt eines der erfolgreichsten Kinomärchen, George Lu-

kes Sandgleiter düst Ihr über den Planeten, trifft auf bewaffnete Jawas, Treibstoff- und Energieextras. Der kleine Roboter steckt im Kettenfahrzeug der Ja-

Pläne müssen sofort ins Hauptquartier der Rebellen gebracht werden – so segeln die Helden im vollgepackten Sandjäger über Tatooine zum Raumfahrer-

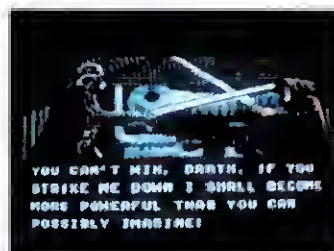


Leihgabe aus dem dritten Film ist das gefräßige Sandmonster Sarlak

cas' Sternenfeuerwerk "Star Wars - Krieg der Sterne". 15 Jahre nach dem Start des ersten Films veröffentlicht Lucas Arts die "Umsetzung" auf dem Super Nintendo. Als Luke Skywalker startet Ihr auf Eurem öden Heimatplaneten Tatooine. Dort legt Ihr das Sandmonster Sarlak (Leihgabe aus dem dritten Teil) im Jump'n'Shoot-Duell flach und findet den goldschillernden Roboter C-3PO. Er berichtet von seiner Flucht aus dem havarierten Raumkreuzer einer gewissen Prinzessin Leia, die vom Imperium gekidnappt wurde. Zusammen mit C-3PO ist der kleine Roboter R2-D2 entkommen, den Ihr jetzt sucht: Mit Lu-

was - Luke klettert den Transporter rauf und zerbröselte alle aufdringlichen Raketenwerfer. Im Inneren überwindet er elektrische Schranken, Flammen und penetrante Roboter, ehe ihn ein hitziger Wüterich in eine glucksende Lavamasse schleudern will. Weiter geht's im Land der Bantas: Poröse Steine, gefährliche Schluchten und nicht zuletzt ungeheuerliche Wüstentiere machen Euch zu schaffen, bevor Ihr Obi-Wan Kenobi findet. In seiner Höhle erfahrt Ihr, daß der imperiale Bösewicht Darth Vader die nette Prinzessin gemopst hat, nur die geheimen Pläne des "Todessterns" konnte sie noch beiseite schaffen. Die

treffpunkt Mos Eisley. Nach einem kleinen Jump'n'Shoot-Ausflug gegen imperiale Sturmtruppen gesellt sich der Co-Pilot des "Rasenden Falken", Chewbacca, zu Euch. Später trifft Ihr auch auf den unerschrockenen Han Solo, den Ihr alternativ zu Luke oder Chewbacca steuert. Die nächste Etappe führt Euch zu den Raumdocks: Dort bemannt Ihr den "Rasenden Falken" und startet nach Alderaan, dem Heimatplaneten der Prinzessin. Dummerweise kam Darth Vader vorher an und zerstörte den Himmelskörper. Die Reisenden werden von einem magnetischen Traktorstrahl in den Hangar des Plastiksterns



Digi-Bilder aus dem Film ergänzen das Spiel



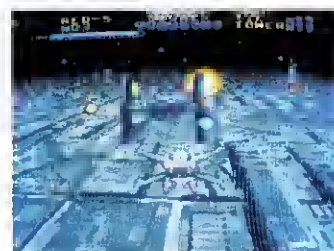
Han versucht, den Magnet-generator auszuschalten



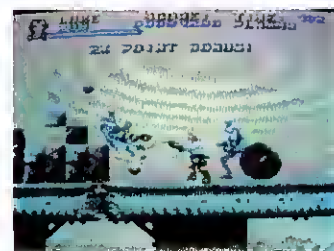
Im 3-D-Flug geht's in die Raumfahrerstadt Mos Eisley



Die Jawas halten R2-D2 in Ihrer gigantischen Sandraupe gefangen



Zurück zu Hause: Über dem Todesstern schießt Ihr auf Geschütze



Die Befreiung der Prinzessin entpuppt sich als schwierige Aufgabe



geschleppt. Flink manipuliert Han den Bordcomputer und entkommt mit der Crew. Unerkannt machen sie sich auf den Weg zur Prinzessin: Im Gefängnisstrakt zerpustet Ihr Wachsatelliten, springt über heranrasende Tie-Fighter und bekämpft schwerbewaffnete Sturmtruppen. Mit der Prinzessin in der Tasche fliegt Ihr zum vierten Mond von Yavin; dort warten die Rebellen, die schnell die schwache Stelle des Todessterns aufdecken. Ein kleiner Ein-Mann-Jäger kann durch das äußere Abwehrschild dringen und seine Photonen-Torpedos in einen kleinen Lüftungsschacht an der Oberfläche schießen. Luke fliegt im X-Wing-Fighter zuerst über die Oberfläche des Todessterns, dann durch den schmalen Graben, der zum Lüftungsschacht führt. Bevor er seine Torpedos abfeuert, taucht noch der Tie-Fighter von Darth Vader auf...

Pixel-Luke erlebt alle Abenteuer genau wie sein Filmvorbild. Wie bei jedem Jump'n'Run findet er Energie, andere Waffen und das Lichtschwert. Am Ende jedes "Filmabschnitts" wartet ein großer Obermotz, der nicht auf der Besetzungsliste des Films steht.

Kurz vor dem Luftschacht wartet Darth Vader, vorher bekommt Ihr's mit Tie-Fightern zu tun.

Im Inneren des Jawa-Fahrzeugs wartet ein feuerspuckender Wächter



super

Lucas Arts sei Dank: *Super Star Wars* vermittelt die Atmosphäre des Films wie keine andere Filmumsetzung zuvor. Dazu tragen vor allem Grafik und Sound bei: Die 3-D-Szenen sind schnell und trotzdem detailliert, alle Eure Feinde kennt Ihr aus dem erfolgreichen Kinostreifen und auch die Soundeffekte wurden 1:1 digitalisiert. Sogar die Musik ist aufwendig und originalgetreu umgesetzt worden: Das symphonische Orchesterwerk klingt so vertraut, daß Ihr gleich nach dem Genuß des Vorspanns die Soundtrack-CD

zum Vergleich einlegt. Die Schattenseite: *Super Star Wars* ist stellenweise unfair und hektisch, da viele Feinde urplötzlich auftauchen oder auf den Helden springen. Außerdem wiederholt sich die Level-Gestaltung meist zweimal pro Spielstufe. Trotzdem müssen alle Fans des Films dieses Spiel haben! *ak*

gut

Eigentlich müßte ich eine Stellungnahme zu *Super Star Wars* unter dem Hinweis der Befangenheit ablehnen. Alles rund um mei-

ne favorisierten St-Filme ist mir schon mal grundsätzlich sympathisch. Ich mochte die beiden NES-Spiele sehr gerne und genieße die Trilogie mindestens einmal monatlich auf LaserDisc. Glücklicherweise muß ich bei der Super-Nintendo-Variante gar nicht schummeln: Kein Star-Wars-Spiel kommt atmosphärisch so gut rüber wie Lucas Arts 16-Bit-Debüt. Famose Musik und schicke "Original-Gratiken" lassen das Herz jedes Jedi-Ritters höherschlagen. Andreas' Meinung kann ich nur unterstreichen: *Super Star Wars* ist ein spannend inszeniertes, abwechslungsreiches und durchgestyltes Geschicklichkeitsspiel. Der harsche Schwierigkeitsgrad wird bestenfalls Star-Wars-Ignoranten abschrecken, der Rest nimmt ihn als würdige Herausforderung an. Möge die Macht mit den Programmierern sein, daß sie uns schnellstmöglich eine Fortsetzung bescheren. An dieser Stelle noch eine persönliche Bitte an George Lucas: Nimm Indiana Jones die Peitsche aus der Hand und laß Luke & Co. erneut zum Lichtsabel greifen - aber bitte in Originalbesetzung. *mg*

Spielertyp:



Hersteller: Lucas Arts

Testversion von: CWM

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

80%

Grafik

84%

Musik

66%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

80%

Chuck is back

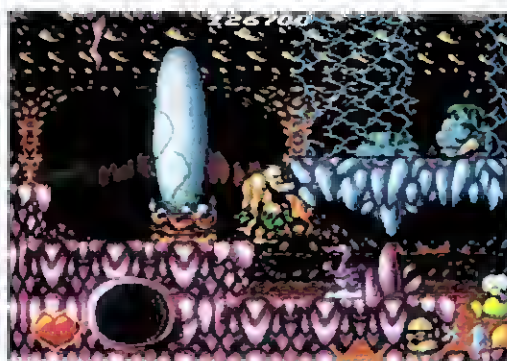
Chuck Rock

Den konservativen Typ mit dem fliehenden Kinn und der stähler- nen Wampe kennen wir noch von den drei Sega-Systemen. Ab jetzt bestreitet er sein Abenteuer auch auf dem Super Nintendo. Die Story: Der unsensible Gary Critter hat Ophelia, Chucks Angebe- te entführt, und unser Held schrei- tet zur Rettung. Dazu springt und läuft er in Seitenansicht durch fünf urzeitliche Welten mit insgesamt 19 Levels. Flugmonster wie über- fressene Fledermäuse, Riesen- moskitos und andere Steinzeit- Flattermänner greifen aus der Luft an. Mammuts, Feuermännchen und zahlreiche Untiere der Gat- tung "Schnuckelsaurus" versper- ren den Weg über die prähistori-

sche Szenerie. Am Ende jeder Welt harrt ein steinzeitlicher End- gegner. Doch Chuck ist zum Glück nicht wehrlos. Von Faust- kampf oder Waffen hat er zwar kei- ne Ahnung, durch eingesprunge- ne Fußtritte, "Bauch-Raus!" und Steinwürfe stellt Chuck trotzdem seine Rolle als Krone der Schöp- fung klar.

gut

Von der Menge der Gags ist *Chuck Rock* mit *Parodi- us* vergleichbar. Die Ani- mationen der Feindfiguren sind zwar nicht besonders aufwendig, dafür jedoch genial auf das urkomische



Mit der freundli- chen Unter- stützung utkig animierter Ur- Tiere werden auch die größten Hindernisse überwunden.

Aussehen der Sprites zuge- schnitten. Ebenso wie die Mega-Drive-Variante ist *Chuck Rock* auf dem Super Nintendo eine gelungene Mischung aus einfallsrei- chem Jump'n'Run und ei- nem animierten Gag-Co- mic. Teilweise sind die Saurier so süß und witzig, daß es mir fast leid tut, sie aus dem Spiel zu schubsen. Wer schon lange nicht mehr herzlich über ein Video- spiel gelacht hat, sollte das Steinzeitmodul in seine Sammlung aufnehmen. *jb*

Spieletyp:

Hersteller: **Gore**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: —

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **110 Mark**

77%
Grafik
79%
Musik
69%
Soundeffekte

SPIEL- SPASS: **79%**

Galaga '93

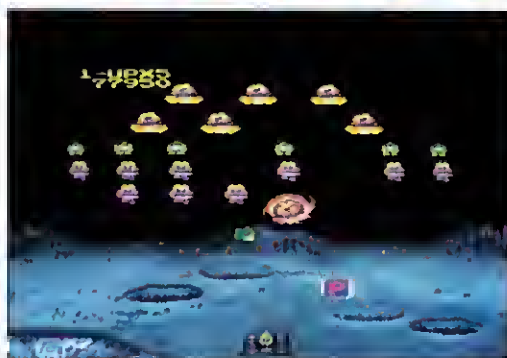
Cosmo Gang

Wenn einer eine Reise tut, kann er was erleben: In dem *Galaga*-Update *Cosmo Gang* besucht Ihr fünf Planeten, auf denen sich ganz schön ab- gefahrene Typen tummeln. Ihr parkt Euer Raumschiff am unter- ren Bildschirmrand und ballert auf diverse Formationen von Bösewichtern, die sich zielstre- big im *Space Invaders*/*Galaxi- an*-Stil aufreihen. Danach stür- zen sie sich hinab, schießen ab und zu und geben bei einem Treffer Extras frei. So verstärkt Ihr Euren Schuß, plziert alber- ne Pseudo-Smart-Bomben und legt ein Spinnennetz zwecks Zeitlupen-modus. Jeder Planet beschert fünf Spielstufen, die je-

weils unterschiedliche Formati- onsflüge der Unholde offenba- ren. Ist ein Planet "befreit", wird eine Bonusrunde eingelegt.

geht so

Eines vorneweg: Ich lieb- te den Oldie *Galaga* und war von der Fortsetzung *Galaga '88* auf der PC-En- gine total hingerissen. Dummerweise ist die Su- per-Nintendo-Version ein Rückschritt. Die Feinde sind zwar erneut urkomisch und haben etliche Gags auf Lager, doch die PC-Engine- Variante war dramatisch abwechslungsreicher.



Setten gab's derart alberne Aliens in einem Batterspiel zu bewundern

Auch die Bonusrunde kann nicht begeistern—nett, aber keinesfalls faszinierend. *Galaga*-Freaks sollten sich den Japan-Import zulegen, "normale" Action-Fans grei- fen zu länger motivierenden Ballerorgien. Den Super- Nintendo-Fähigkeiten wird *Cosmo Gang* nicht an- nähernd gerecht: Mehr Le- vels, fulminante Endgegner und witzigere Bonusrunden hätten dem Modul gut ge- tan. Trotz simultanem Zwei- spielermodus ziemlich ent- täuschend. *mg*

Spieletyp:

Hersteller: **Namcot**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1 – 2**
Features: **Continue**, **3 Schwierigkeitsgrade**
Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
Ca.-Preis: **120 Mark**

62%
Grafik
55%
Musik
40%
Soundeffekte

SPIEL- SPASS: **66%**

EUROGAMES

Total starke Spiele - für europäische Geräte: Liste anfordern!

GameBoy

Z.B.: Boulder Dash 50., Castlevania 1 Adv. 64., Days of Thunder 55.,
F1 Race 64., Face Ball 2000 82., Gradius 42., Klax 64., Robin Hood 64.,
Speedball 2 55., Star Trek 25th A. 64., Tazmania Story 55., Trax 64.

Sega Mega

Z.B.: Abrams Battl. Tank 119., Bio Hazard B. 109., California Games 109.,
Crüe Ball Flipper 109., Ecco Dolphin 109., Keeper of the Gates 130.,
Lemmings 109., Thunderforce 4 83., Uncharted Waters 138.

NES Nintendo

Z.B.: Chessmast. 81., Galaxy 5000 91., HyperSoccer 90., Paperboy 2 90.,
Prince of Persia 99., Roundball Basketball 91., Silent Service 109.,
Tiny Toon Adventure 91., Wrestlemania Steel Cage 109., Trog 90.

Atari Lynx

Z.B.: Chequered Flag Race 63., Chips Challenge 63., Gates Zendocon 63.,
Imperium 88., Rampart 72., Shadow of Beast 3 72., Slime World 63.,
Steel Talons 72., Switchblade 2 90., Toki 72., Viking Childs 72.

SuperNES

Z.B.: Axelay 127., F-Zero 90., Hunt for Red October 99., Pilot Wings 90.,
Railroad Tycoon 110., Street Fighter 2 90., Super Soccer Champions 91.,
Super Tennis 91., Test Drive 2 Duell 109., Tip Off Basketball 119.

dazu alle anderen Games aus England & USA,
die überhaupt lieferbar sind!

VideoGames

50% SHOP

Das ist neu! Das ist gut für Euer Taschengeld!
An- & Verkauf auf Secondhand-Basis:

Fordern Sie sofort per Karte unsere Liste "VideoGames".
Bitte Konsolen-Typ angeben. Dort finden Sie die Infos,
wie Sie im FUNTASTIC-Shop an frische Games kommen!

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 22.12.92
Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
Wenn Sie lieber telefonieren:

Mo - Fr 10-12 Uhr - 14-17 Uhr bis 15 Uhr.
24h-Bestell-Maschine abends & Sa. - So.

Wir liefern, so schnell es geht:
per Post und per Nachnahme (+ DM 10.).

Servus Austria, Grusel Schweiz, Ciao Italia:
Wir versenden täglich auch ins Ausland:

per Nachnahme, + 5% Steuer, + NVV-Versand.

FUNTASTIC ComputerWare:

EuroGames GmbH

Postbox 14 02 09

Müllerstraße 44 (kein Laden)

D - 8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93

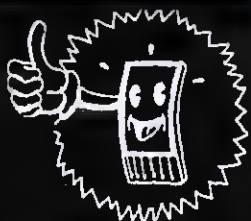
Fax 089 - 268 138

Die besten VideoSpiele.

Fachhändler seit 1985.



Das Videospiel- fachgeschäft in Berlin: The DOUBLE TROUBLE Video Game World!



Was bieten wir?:

- × Eine große Auswahl an Mega-Drive, Super NES und Master-System-Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.
- × Amerikanische Videospielzeitschriften wie Gamepro, Electronic Gaming Monthly etc.
- × Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln!
- × Vorbestellungen von Neuheiten gg. 10 DM Anzahlung möglich!
- × Auch Ankauf bestimmter Spieltitel (Nur Mega-Drive oder Super NES)
- × Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN!
- × Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- × Nutzen Sie unser Kundenregal. Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:

Mo., Di., Mi., u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr,
Do.: 12.00-20.30 Uhr, Sa.: 10.00-13.00 Uhr,
langer Sa.: 10-15 Uhr

Im übrigen: Wir verleihen auch Mega Drive, Master System,
NES + SNES-Spiele aus USA, Japan u. Deutschland.

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36,
Tel.: 030/6188391, Fahrverbindung z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz,
dann in den 129er Bus Richtung Roseneck, Station: Reichenbergerstr.

Kein VERSAND!

**DDUBLE TROUBLE ... der Videospielclub (Mega-Drive,
Super-NES, Master-System u. NES) für alle Wesen!**

Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom
Double Trouble Fan-Club an. Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin
47. Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einkaufen zu können!
Tel.: 030/6849816 Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

**Wir bieten nicht immer das BESTE...
aber immer ÖFTER!**

Für Euren GAME BOY

Für Euer (Nintendo) Entertainment System



Top-Stars gehören zum guten To(o)n

Im witzigen Jump 'n' Run mit
Comic-Berühmtheiten aus der Pro 7
Fernsehserie. Buster Bunny™,
Babs Bunny™, Schweinchen Hamton™
und Ente Plucky Duck™ treiben super-
starke Späße in Deinem GAME BOY
oder in Deiner NES-Konsole.

Experten sagen dazu:

"Gratulation an Konami..."

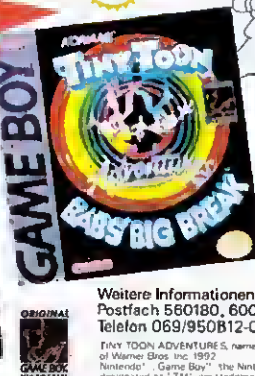
POWER PLAY 5/92: 80% Spielspaß

4 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

Tiny Toon... "die Creme de la Creme..."

VIDEO GAMES 7/92: 80% Spielspaß

1 Spieler · 6 Level · System: NES



Superstarker Videospielspaß

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 580180, 6000 Frankfurt 50
Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77

Tiny Toon ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks
of Warner Bros. Inc. 1992.
Nintendo, Game Boy, the Nintendo Product Seals and other marks
designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
F&P 92/353 P1

Rotorblatt- und Achsenbruch

Super Swiv

SUPER NINTENDO

Der Prototyp eines neu-entwickelten Düsenjägers befindet sich auf dem Testflug. Als der Pilot auf seinem Radarschirm ein unbekanntes Objekt mit Kollisionskurs entdeckt nimmt er Kontakt zur Bodenstation auf – wenige Sekunden später bricht die

Funkverbindung zum Flugzeug ab und das Positionssignal auf der Anzeigetafel erlischt.

Zur gleichen Zeit gerät im Mittleren Osten ein Panzerregiment der UN-Friedenstruppen in die Schußlinien. Als sich die Staubmassen und der Pulverdunst verziehen, sind alle Panzer spur-

los verschwunden. Ebenso ergeht es einer mobilen Raketenabschußbasis, die vor der Küste Floridas stationiert ist. Eine unbekannte Macht hat ihre Hände im Spiel: Auf einem geheimen Stütz-

nur die feindlichen Luftstreitkräfte und Flakbeschuß fordern Eure Aufmerksamkeit. Im Gegensatz zum Jeep hat der Hubschrauber eine starre Front-Bewaffnung, und kann nur nach vorne schießen. Extras zum Ausbau Eurer Waffensysteme findet Ihr in kleinen Containern, die durch gezieltem Beschuß geknackt werden. Mit den Links- und Rechtstastern wechselt Ihr die "Füllung" Eurer Bord-Bazooka: Der Flammenwerfer hat eine

begrenzte Reichweite, läßt sich aber wie alle anderen Systeme über sieben Stufen aufrüsten – dadurch erhöht Ihr Aktionsradius und Schußfrequenz. Die Plasma-

Projekteile sind nicht sehr durchschlagskräftig, erreichen dafür schnell ihr Ziel. Wer "strahlende" Argumente bevorzugt, räumt die Gegner mit dem Laser von der Inseloberfläche. Über die Level verteilt findet Ihr Schutzschilder, die durch Beschuß auch zur Smart-Bombe werden. Im ersten Abschnitt geht's durch eine Wüstenstadt, die Euch mit Raketenwerfern und Stealth-Bombern empfängt. Anschließend findet Ihr im Dickicht des Dschungels versteckte Extra-Container, die von Panzerverbänden und Lenk Waffen bewacht werden. Wer mit dem Jeep unterwegs ist wechselt im dritten Level in ein Schnellboot. Die gegnerischen Abwehrbasen sind unter Wasser stationiert und tauchen nur in kurzen Intervallen auf. Danach setzt Ihr die Luftwaffenbasis außer Gefecht und schlägt Euch an tosenden Vulkanen vorbei bis zum Showdown durch. Zur letzten Schlacht versammelt Euer Feind sein gesamtes Abwehr-Repertoire, um Euch am erfolgreichen Abschluß der Mission zu hindern. *Super Swiv* verfügt über einen Zweispielermodus: Während Ihr im Jeep Bodeninstallationen ausschaltet, lenkt Euer Kumpel den Hubschrauber gegen Düsenjets und Abwehr raketen.



Allein oder zu zweit, im Jeep, im Hubschrauber und im Kampfboot gehts bei Super Swiv gegen die zahllosen Feinde.



punkt im Atlantik werden die gestohlenen High-Tech-Waffen bis ins kleinste Detail zerlegt und reproduziert. Wahlweise mit einem Jeep oder Hubschrauber sollt Ihr die Killerfabrik von der Bildfläche räumen. Steigt Ihr ins Geländefahrzeug, könnt Ihr in alle vier Richtungen schießen und schmale Abgründe überspringen. Dafür versperren Euch Gebäude und Barrikaden den Weg. Mit dem Helikopter könnt Ihr uneingeschränkt über die gesamte Spielfläche patrouillieren,



gut

Flottes Scrolling, unterschiedliche Waffensysteme und viele Gegner – das ist *Super Swiv*. Wer Neuerun-

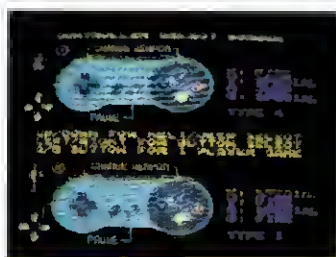
gen erwartet, wird enttäuscht, denn das Spielgeschehen bleibt über sechs Level unverändert. Nur die Schnellboot-Regatta zwischen den auftauchenden Abwehrbasen sorgt für Ab-

wechslung. Im Duo, zieht einer von Euch den Kürzeren: Der Jeep ist klar im Nachteil. Während Euer Kollege rhythmisch über den Bildschirm schwenkt und mit seinem Sperrfeuer die feindlichen Geschütze berieselt, brettert Ihr im Geländefahrzeug an Bunkern vorbei und versucht sie mit geschwenkter Waffe von der Seite auszuschalten. Drückt Euch ein Hindernis dabei über den unteren Bildschirmrand hinaus, verliert Ihr ein Leben. Dem hohen Schwierigkeitsgrad von *Super Swiv* trotzen nur versierte Jeep-Insassen. Nach Continues sucht Ihr vergebens – hat der Gegner Euer letztes Vehikel außer Getecht gesetzt, spendet nur die Highscore-Liste Trost. *Super Swiv* ist ein Shoot'em Up, das Fortgeschrittene und Profis fordert. pa

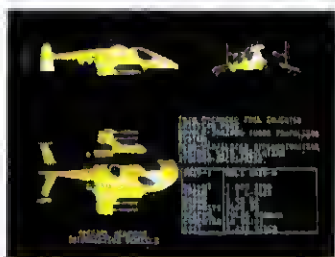
ziert sich dieses Actionspiel über dem Mittelmaß, trumps aber nur selten durch Überraschungen und Gags auf. Schade, daß sich die Entwickler so eng an die zwei Jahre alte Vorlage hielten – mittlerweile gibt's japanische Vertikal-Scroller die dem Action-Fan mehr bieten. Wer auf Neues aber verzichten kann, einem harschen Schwierigkeitsgrad ins Auge blickt und ausschließlich reagieren und ballern möchte, gehört zu den *Super Swiv*-Kunden. wi



Ein Computerspiel war das Vorbild zu diesem actionlastigen Vertikal-Scroller



Die Joypad-Belegung darf gewählt werden



Der Hubschrauber ist das beste der Kampfvehikel



Spieltyp: Hersteller: Sales Curve
Testversion von: Sales Curve
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: High-Score-Liste

Geeignet für: Einstelger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 120 Mark

71%
Grafik
63%
Musik
65%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **71%**



Auf den Schwingen
des Todes

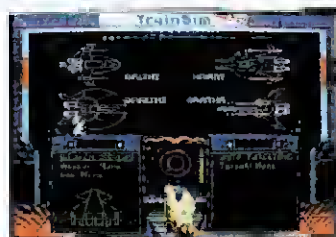
Wing Commander

Wir schreiben das Jahr 2629 a.D.: Das konföderierte Erkundungsschiff Lason entdeckt ein unbekanntes Flugobjekt im Vega-Sektor. Commander Jeddora Andropoulos sendet ein intergalaktisches Friedenssignal und bekommt als Antwort eine Laser-Breitseite mitschiffs. Die Low-Level-Schutzschilder brechen zusammen, die Lason wird mitsamt der Crew vernichtet. Fünf Jahre später erklärt die Föderation den Krieg gegen das Imperium von Kilrah.

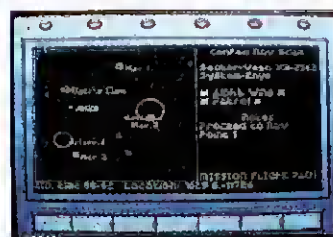
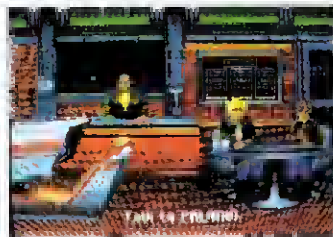
Nach zahllosen Gefechten ist ein Großteil der menschlichen Flotte ausgelöscht. Nur das Schlachtschiff Tiger's Claw entkommt, wird schleunigst repariert und mit jedem greifbaren Mann ins All geschickt.

Ihr seid mit an Bord und beweist Eure Flugkünste im Kampf gegen die Kilrathis. In mehreren Missionen müßt Ihr die Katzenwesen aus Eurem Raumquadranten

drängen, um einen Überfall auf die Erde zu vereiteln. Vor Beginn einer Mission legt der Kommandant den Auftrag detailliert dar. Ihr bekommt eine spezielle Aufgabe zugeteilt und startet meist zusammen mit anderen Piloten. Je nach Mission wählt Ihr einen von vier Kampffägern, die sich nicht nur in der Bedienung unterscheiden. Im Cockpit könnt Ihr Navigationspunkte ansteuern, auf Überschallgeschwindigkeit schalten, Waffensysteme umschalten und feindliche Kriegsschiffe ins Visier nehmen. Je heikler Eure Situation, um so besser solltet Ihr auf Eure Schutz-



In der Tiger's Claw redet Ihr mit vielen Personen und fliegt Übungsmanöver im Simulator



Feuer Frei! Ein Raumschiff der Salthi-Klasse greift Euren Jagdflieger an.

schirme achten. Über das Funkgerät verständigt Ihr Euch mit Eurem "Wingman", mit dem Ihr am Ende einer Mission zur Tiger's Claw zurückfliegt. Dort nehmt Ihr an Schulungen teil (Flugsimulator), sprecht mit Euren Vorgesetzten, trefft Verabredungen mit netten Damen und philosophiert über die unendlichen Weiten des Weltraums.



Wer hätte das gedacht: Obwohl das Super Nintendo in Hinsicht auf Rechenpower nicht für eine schnittige Weltraumsimulation prädestiniert ist, gelang den Mindscape-Designern ein Wunder. Dank des kleinen Cockpit-Fensters ist die Grafik schnell genug, um eine "realistische" Raumfahreratmosphäre zu vermitteln. Untermalt werden die Action-Szenen von abwechslungsreichen Zwischenspannen, vielen Personen, interessanten Wendungen und unterhaltsamer Musik. Wer Lust hat, auf Katzenjagd zu gehen, bereitet sich auf den Sprung durch die Lichtmauer vor. **ak**

Spielertyp:



Hersteller: **Mindscape**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
Ca.-Preis: **130 Mark**

68%
Grafik
59%
Musik
58%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

72%

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) "Magnum" **nur DM 359,-**
inkl. Sonic und Soccer
und Columns und Super Hang On und 2 Joypads

"Menacer" Lichtpistole a.A.
Joypad Pro 2, Dauerfeuer DM 49,-
Spiele Adapter für Importe DM 29,-

NEU:

Batman Returns a.A. Micky & Donald DT 99,-
Sonic II DT 99,- Super Shinobi II a.A.

Shadow o.t. Beast 2 US	109,-	Immortal US	109,-
NHL Hockey '93 US	109,-	Turtles 4 US	119,-
Super Battle tank US	119,-	Bio Hazard DT	109,-
Double Dragon US	99,-	Midnight Resistance JP	89,-
LHX Attack Chopper US	109,-	John Madden 93 DT	109,-
Team USA Basketball US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Superman US	109,-	Predator 2 US	109,-
		Shadow Dancer US	89,-
		Wonderboy 5 US	109,-
Desert Strike US	99,-	Donald Duck JP	79,-
Dragons Fury US	99,-	Roadrash 2 US	109,-
Arch Rivals US	109,-	Spiderman JP	59,-
Terminator 2 US	109,-	Micky Mouse JP	79,-
Universal Soldier US	109,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien 3 US	99,-	Streets of Rage JP	79,-
Smash TV US	109,-	Out Run JP	69,-
Lemmings US	99,-	Indy 3 Last Crusade US	119,-
Sokoban US	69,-	Lotus Turbo Chall. DT	109,-
WWF Superstar DT	109,-	Captain America US	119,-
European Club Soccer DT	109,-	J. Capriati Tennis US	109,-

**Viele weitere Spiele,
ständig Neuheiten.**

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL
Grundgerät (deutsch) RGB je **DM 699,-**

NEU: Viewpoint a.A.

Blues Journey	199,-	Sengoku	249,-
Top Player Golf	199,-	Robo Army	249,-
Bowling	199,-	Trash Rally	299,-
Cyber Lip	199,-	Fatal Fury	299,-
Ghost Pilot	199,-	Mutation Nation	299,-
King of Monster	249,-	Last Resort	299,-
Ninja Combat	199,-	Ninja Commando	299,-
Baseball Stars	199,-	King of Monster 2	299,-
Burning Fight	249,-	World Hero	329,-
Alpha Mission	249,-	Art of Fighting	399,-
Andros Dunos	299,-	Nam 75	199,-
Magician Lord	199,-		

Jetzt lieferbar !!

TURBO DUO

MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



Turbo Duo Grundgerät RGB Set

mit 5 Spielen: Gates of Thunder,
Bonks Adventure, Bonks Revenge,
Y's Adventure I + II, Ninja Spirit

a.A.

Turbo Express Handheld

Super Grafik und Sound!
Komplett mit deutschen Anleitungen

a.A.

Dragon Spirit US
Fighting Street CD US
Galaga '90 US
Jackie Chan US
Lemmings CD JP
Loom CD US
Neutopia 2 US
New Adventure Island US

Parasol Stars US
Prince of Persia CD US
Shape Shifter CD US
Soldier Blade US
Star Parodger CD JP
Super Star Soldier US
TV Sports Basketball US
World Court Tennis US

Viele weitere Spiele, ständig Neuheiten.

Nintendo

**Super NES
(16 bit)**

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 299,-**
Grundgerät (Deutsch) ohne Spiele **DM 199,-**
Universaladapter f. Importspiele **DM 39,-**
Joypad **DM 49,-**

NEU:

Pro Tennis Star Wars	a.A.	Micky Mouse Mario Kart	a.A.
Super Tennis DT	99,-	WWF Wrestlemania DT	129,-
F - Zero DT	99,-	Terminator 2	e.A.
Super Soccer DT	99,-	Wings II	119,-
Sim City DT	99,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	99,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	99,-	Super Probotector DT	119,-
Rampart US	99,-	Soulblader US	119,-
Streetfighter II DT	99,-	Final Fantasy Mystic DKA	109,-
Mario Paint DT	99,-	Hook US	119,-
Amazing Tennis US	119,-	Axelay DT	a.A.
Desert Strike US	119,-	Super Aleste US	119,-
Mario Kart DT	119,-	Superman US	a.A.
Double Dragon US	129,-	Chuck Rock US	119,-
Devil Crash Pinball US	a.A.	Roadrunner US	119,-
Harley Humongous US	a.A.	Imperium US	119,-
NHL Eishockey US	129,-	Cyberspin US	119,-
Star Wars DT	a.A.	Best of the Best US	129,-
Tiny Toons Adventure DT	a.A.	Out of this World US	129,-
Wing Commander US	139,-	Pushover US	119,-
Pilot wings DT	a.A.	Chester Cheetah US	129,-
Ghouls'n Ghosts DT	a.A.	Firepower 2000 US	119,-
Actraiser DT	a.A.	Jimmy Connors Pro US	129,-
Lemmings DT	a.A.		

Viele weitere Spiele, ständig Neuheiten.
Vorankündigungen beziehen sich auf dem nächst-
erscheinende Europaversionen.

Lieferung per Nachnahme mit Post oder UPS. Portokosten DM 10,-.
Öffnungszeiten Versand: Mo. - Fr. 9.30 - 13.00 Uhr und 14.00 - 18.00 Uhr.

Versionen der Spiele: DKA = Import mit deutscher Kurzanleitung, DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch.
Für einige Spiele sind Spiele-Adapter notwendig. Viele weitere Artikel lieferbar, ständig Neuheiten.



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878





Messer-Jocke Sküljagger

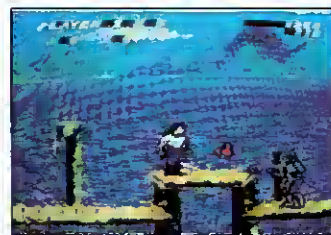
Lang ist's her, da lebte das Volk der Westicians in Ruhe und Frieden. Vor Jahren kannte dieses Inselvolk kaum Sorgen, bis plötzlich einige Fregatten im Hafen aufkreuzen. Als Handelsflotte getarnt, näherten sie sich der Westicians-Siedlung – dann wurde der schwarze Piraten-Wimpel gehißt. Jede Abwehr kam zu spät: Die Westicians wurden überrannt, jegliche Gegenwehr wurde mit dem Kerker oder dem Henkersbeil bestraft. Der Boß der Flotte war ein gewisser Captain Sküljagger, der selbst an anspruchsvollen Schönheitsidealen der damaligen Zeit rücksichtslos vorbeilebte: Verbrannte Gesichtszüge, grüner Haarschopf und bestialisches Grinsen zeichneten ihn als waschechten Oberbösewicht aus. Der Halunke führt seit dem Überfall ein eisernes Regime über die Westicians. Nun, zehn Jahre nach dem traurigen Ereignis findet sich endlich ein tapferer

Freibeuter, der dem Tyrannen entgegentritt: Storm Jaxon. Dieser Held gehorcht Eurem Joypad und läuft und springt von rechts nach links durch Wälder, Festungen und Dörfer. Die grausamen Sküljagger-Schergen wetzen schon die Messer, doch Storm verprügelt sie mit seinem Schwert oder beballert sie mit der eingesammelten Munition.



Voran, voran: Die Kameraden vertrauen Euch: Der böse Captain Sküljagger wartet irgendwo im siebten Level.

Diese steckt, genau wie Lebensenergie und Freileben, in Whiskey-Fässern, die von plündernden Seeleuten zurückgelassen wurden. Als Gimmik gibt's einen klebefreien Kaugummi, in dem Ihr in den Lüften 'rumgondelt. So segelt Ihr über Feinde und Fallen. Außerdem liegen Handgranaten für die Hosentaschen und Unverwundbarkeits-Pulver bereit. Storms Abenteuer ist in sieben Kapitel unterteilt: Im ersten ergattert Ihr das geheiligte Schwert, vor dem Captain Sküljagger mächtig Bammel hat, im zweiten führt Ihr einen Aufstand und im dritten türmt Ihr aus



Bei dermaßen einfallslosem Spieldesign keimt selten Spielspaß auf

Sküljaggers Gefängnis. Das vierte erzählt vom Krieg gegen den Tyrannen, danach reist Ihr ins Dorf Urnum, im sechsten entdeckt Ihr eine verlorene Stadt.

Als Packungsbeilage findet Ihr ein 80seitiges Story-Book, das aufs Spiel einstimmt. Hier lest Ihr nach, welche Abenteuer Euch erwarten. Ob es der offiziellen Version auch beiliegt, Stand noch nicht fest

na ja

Sküljagger hat zwei Seiten: Zum einen das hübsch illustrierte Handbuch mit packender Story, zum anderen ein sparsam produziertes Spielchen. Neben der schwachen Grafik beißt Ihr früher oder später aus Frust ins Joypad: Unzählige Sprünge ins Bildschirm-Nirwana, untaire Stellen und pingelige Kollisionsabfrage setzen selbst dem erfahrenen Piratenjäger zu. Die Abwechslung kommt dabei zu kurz; bis auf die nette Idee mit dem aufblasbaren Kaugummi-streifen, ist den Designern nichts eingefallen. So tendiert der Spielspaß gegen Null.

ak

Spielertyp:
Hersteller: American Softworks
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 Mark

35%
Grafik
57%
Musik
37%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 39%



Mit Top-Hits ins neue Jahr!



Mega Drive Magnum-Set

Dt. 1 Jahr Garantie inclusive

2 Joypads und 4 Spiele

für nur DM 359,-

Mega Drive

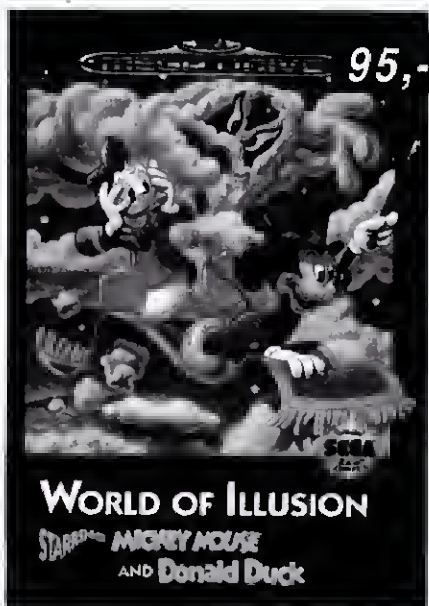
Amazing Tennis	129,-
Super Battle Tank	119,-
Batman Returns	109,-
Flintstones	109,-
T2 Arcade Game	109,-
Super WWF Wrestlingmania	104,-
Home Alone	95,-
Streets of Rage 2	95,-
Arielle	95,-
MC Kid	109,-
Super Shinobi 2	95,-
Sonic 2	95,-
Mickey & Donald	95,-



LHX Attack Chopper	109,-
Crüe Ball	109,-
Young Indy	119,-
Chakan	109,-
Bio-Hazard Battle	109,-
Tale Spin	99,-
Lemmings	104,-
Grand Slam Tennis	95,-
Ferrari GP	a.A.
Ecco the Dolphin	109,-
Castle of Illusion	95,-
Lotus Turbo Challenge	109,-

Game Gear

Alien Syndrome	69,-
Shinobi 2	84,-
Lemmings	84,-
R.C. Grand Prix	69,-
Prince of Persia	79,-
Batman Returns	79,-
Taz Mania	79,-
Sonic 2	84,-
Tale Spin	79,-
Streets of Rage	79,-
Young Indy	79,-
George F. KO Boxing	79,-



Super Nintendo

Power Station	199,-
Gods *	139,-
SNES-Spieleberater	24,80
Mario Paint mit Maus	99,-
Tom & Jerry	139,-
Super Ghouls'n' Ghosts	99,-
Super Mario Kart	99,-
Axelay	139,-
Sim City *	99,-
Prince of Persia *	139,-
Magical Quest *	129,-
Parodius *	139,-
Wing Commander *	139,-
Street Fighter 2	99,-
Turtles 4	129,-
Super Probotector	129,-
Joe & Mac	129,-
Hunt for the Red Oktober	a.A.

Master System

New Zealand Story	99,-
Alien 3	a.A.
Wonderboy Monsterworld	94,-
Batman Returns	84,-
Master of Darkness	84,-
Mickey Mouse II	84,-
Lemmings	84,-
Sonic 2	84,-
Tazmania	84,-
Asterix	99,-

Nintendo

Pirates	119,-
Donkey Kong Classic	79,-
Battleloads	99,-
Noah's Ark	99,-
Mario & Joshi	79,-
Terminator	119,-
Mega Man 4 *	a.A.
MC. Donaldland	99,-
Bucky'o'Hare	119,-

Ab 3 Artikel portofrei

"und das bei unserem
bekannt schnellen Service!"

Jetzt neu

Mega Drive und Super NES

Geräte liefern wir portofrei

High Speed 99,-

Neo Geo

Neo Geo RGB/PAL	699,-
World Heroes	349,-
Art of Fighting	399,-
Soccer	a.A.

Game Boy

Alien 3 *	a.A.
Terminator 2 Coin up *	69,-
Super Mario Land 2	69,-
Mickey Dangerous Chase	69,-
Robin Hood	69,-
BC Kid *	a.A.
Mystic Quest dt Texte *	69,-



Sonderpreise

Mega Drive

Phantasy Star 2	79,-
Revenge of Shinobi dt	59,-
Moonwalker	59,-

Lynx

Dracula	79,-
Joust	79,-
Zarlor Mercenay	49,-
Ms. Pac Pac	49,-
Robo-Squash	49,-
Xenophobe	49,-

Turbo Duo /

PC-Engine

Devil's Crush	59,-
Parasol Stars	59,-
Military Madness	59,-
Dragon Slayer	109,-
Loom	109,-

Unsere Monatsknüller für Super NES:

Super Soccer, Super Tennis, F-Zero,
Street Fighter 2, Zelda 3, Pilot Wings **je 89,-**

Knallerpreise

Tolle Neuhearsangebote!
Bitte erfragen

* = erscheint Januar/Februar

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIEREN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN VERSAND PER NN DM 8,-. BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN: PREISARTIKEL, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE GENAUERE ERSCHEINUNGSTERMINSTAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGEUNG NICHT FEST.



Gefährliches Experiment

Another World

Das Ungewöhnliche an *Another World* ist die Art der grafischen Präsentation: Level und Zwischenspanne werden in ausgefüllter 3-D-Vektorgrafik gezeigt. Aber keine Angst, das Super Nintendo muß Gegenstände und Hintergründe nicht selbst berechnen, die Grafik ist ähnlich im Modul gespeichert wie der Hintergrund eines konventionellen Spiels.

SUPER NINTENDO

Lester Chaykin hat's wirklich nicht leicht: Als einer der erfolgreichsten Wissenschaftler im Bereich der atomaren Kernspaltung werkelt er Tag und Nacht in seinem idyllischen Bunker. Zur Zeit arbeitet er an einem Teilchenbeschleuniger, der als Vorstufe zu seinem neuen Atomprojekt dienen soll. Just in der Nacht, als Lester gerade sein erstes Experiment startet und das Gerät anwirft, tobt draußen ein beängstigendes Gewitter. Lester sitzt gerade an seinem Kontrollpult, als ein Blitz einschlägt, der das ganze Labor sprengt. Er hat Glück im Unglück und landet in einer Paralleldimension, wo ihn schon die ersten Schwierigkeiten erwarten. Kaum ist er einem Rudel Fangarmen davongeschwommen, wollen ihn giftige Würmer aufschlitzen und ein Löwe macht Jagd auf ihn.

Der Professor muß sich etwas einfallen lassen, denn so einfach kommt er am Löwen nicht vorbei; also kehrt Marsch und im Spurt auf die andere Seite der Szene. Kurz vor einer Klippe springt Ihr an eine Liane und schwingt über das perplexes Raubtier hinweg. Auf dem Rückweg geratet Ihr in Gefangenschaft: Lester wird von zwei schwerbewaffneten Gestalten in schwarzen Kutten betäubt und in einen Käfig gesperrt. Dort schließt Ihr Freundschaft mit einem anderen Inhaftierten, mit dem Ihr gemeinsam entkommt der Käfig baumelt von der Decke herab und muß kräftig geschüttelt werden. Mit der Laserpistole eines niedergestreckten Wächters versucht Ihr nun, aus dem unterirdischen Tunnelsystem der düsteren Geschöpfe zu entkommen und per Zeitmaschine in die richtige Zeitebene zurückzureisen. Mit der Knarre

ballert Ihr 'gen aufdringliche Dunkelmänner, erzeugt einen Schutzschild und feuert einen Beam-Schuß ab. Mit dem

durchbrechenden Wasser flugs entkommen, anderswo füttert Ihr eine von der Decke hängende Pflanze, bevor Ihr vorbeihant-



Grafisch läßt sich das Interplay-Spiel nicht mit einem gewöhnlichen Jump'n'Run vergleichen

Schutzschild, das auch Eure Feinde effektiv einsetzen, wehrt Ihr Laserschüsse ab.

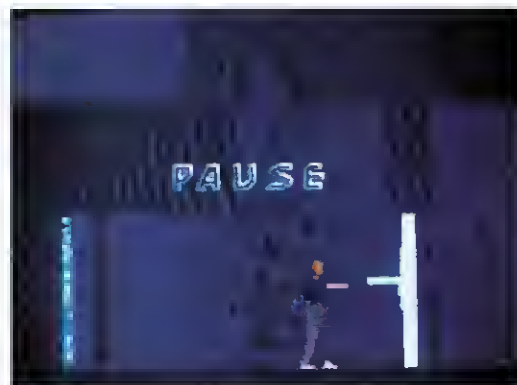
Der Beamschuß zerstört Türen und poröse Felswände. Überall lauern Gefahren und Rätsel. An einer Stelle müßt Ihr eine Barriere zerstören und dem

geln könnt. Auch Euer Freund aus dem Käfig spielt eine wichtige Rolle: Er hilft Euch bei der Flucht und beschäftigt die Wachen in besonders brenzligen Situationen. Zum Dank greift Ihr ihm auch schon mal unter die Arme.

Another World erscheint vermutlich noch im Frühjahr in Deutschland, im Import ist's als US-Version unter dem Titel *Out of this World* erhältlich. Eine Mega-Drive-Version sowie der Nachfolger namens *Flashback* sind ebenfalls in der Mache.



Ein aufwendiger Vorspann stimmt auf das Spiel ein



Ihr sucht Euren Weg aus den unterirdischen Katakomben



Zwischendurch wird das Geschehen von Animationssequenzen aufgelockert

super

Tja, das kommt dabei heraus, wenn man mit Naturgewalten experimentiert. Durch die einfallsreiche Grafik wird der Spieler das Gefühl, in die andere Welt zu gehören, verlieren. Leider ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig. Dabei erinnern mich die Bewegungen der Sprites ein wenig an *Prince of Persia*, trotzdem ist die Motivation dank abwechslungsreicher Umgebung und Puzzles weitaus größer als im Schloß-Labyrinth. Obwohl es bei *Another World* von knackig-schweren bis unfairen Stellen nur so wimmelt, müßt Ihr schon sehr leicht zu frustrieren sein, um das Joypad vorzeitig ins Korn zu werfen. Viel öfter setzt sich die "Einmal probier ich's noch!"-Mentalität durch. Trotzdem ist in meinem Spielregal schon ein Platz für *Another World* reserviert. *jb*

Spielertyp:

Hersteller: **Interplay**
Testversion von: **CWM**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Paßwort, Paßwort**

Geeignet für: **Profis**

Ca.-Preis: **130 Mark**

60%
Grafik
76%
Musik
31%
Soundeffekte

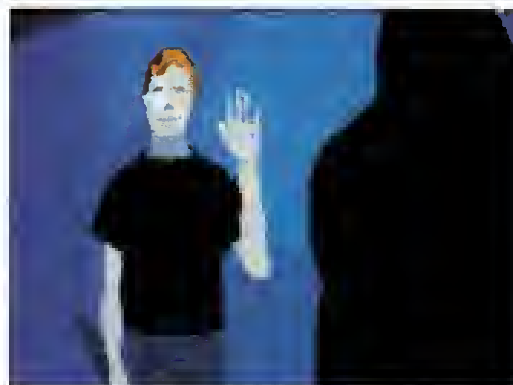
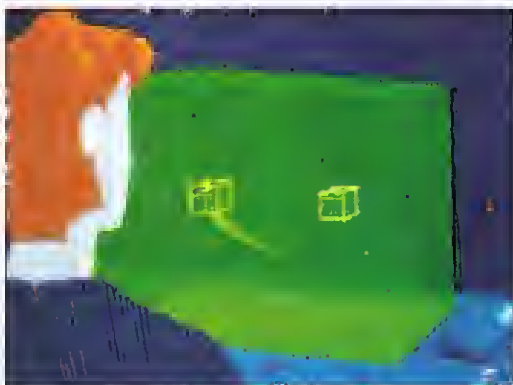
SPIEL-
SPASS: **80%**

super

Another World verbreitet einen eigenartigen Charme. Obwohl die Grafik sehr einfach gestaltet ist, vermittelt sie extrem viel Atmosphäre. Zum eigenwilligen Grafikstil kommen gute Animationen und

Allerorts lauern die düstren Gesellen, um Euch auf's Kreuz zu legen

Der Ausflug in die Parallel-Dimension ist nichts für Videospiel-Einsteiger



knackige Rätsel. In jedem Abschnitt müßt Ihr Geschick und Kombinationsgabe beweisen, sonst seid Ihr für immer und ewig in dieser ungemütlichen Dimension getangen. Stellenweise erinnert *Another World* an einen Film: Die Wache schlägt Euch k.o.,

prügelt Euch windelweich und wirft Euch zu Boden. Dann erst könnt Ihr wieder eingreifen und zur weggeschleuderten Lasernarre kriechen.

Am Ende müßt Ihr sogar einen Kampfrobooter bedienen, ehe Ihr im Showdown unter der Kuppel der Kon-

trollzentrale landet. Wer es sich zutraut, mit der höchst gewöhnungsbedürftigen Steuerung klarzukommen, sollte sich das *Prince of Persia* der Zukunft näher ansehen: Für mich ist es eines der innovativsten Produkte des letzten Jahres. *ak*



Solch stimmungvolle Grafiken laden zum Strategiespiel ein

super

Während Computer-Adaptionen den Reiz eines Brettspiels nur selten eintangen, bringt das technisch ausgefeilte *Full Metal Planete* am Super Nintendo sogar den doppelten Spaß. Die Speicherfunktion ist super und auch das langwierige Ausstellen der Spielfiguren entfällt: Im Speicher sind die typischen Ausgangssituationen – der Schachspieler nennt das Eröffnungen – abrufbereit. Obwohl die Regeln des Spiels schnell begriffen werden, kommt der wahre Spaß erst, wenn Könner aufeinandertreffen. Die Spielfiguren sind mit viel Liebe zum Detail originalgetreu nachgebildet, besondere Aktionen werden zudem von kurzen Sequenzen begleitet. Digitale Soundeffekte und fetzige Musik unterstreichen den hohen Anspruch der Designer. Während viele Spiele nach einer gewissen Zeit nerven und langweilig werden, ist's bei *Full Metal Planete* umgekehrt: Nach längerem Gebrauch ist das Modul höchst suchtbildend. *mn*

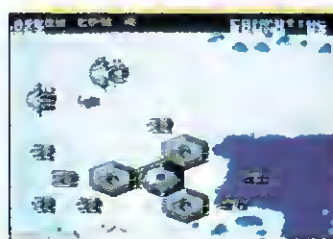
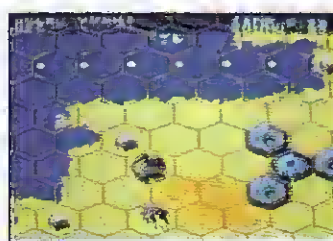
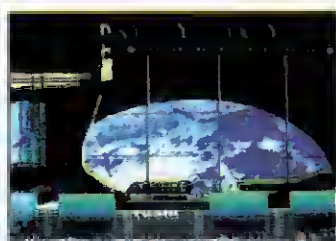
Space-Schach

Full Metal Planet

Schon seit Jahrhunderten spechten Bergwerksgesellschaften von den Bodenschätzen des *Full Metal Planet*. Aber nur alle 2000 Jahre fließen auf dem Wasserplaneten die Ozeane ab und ermöglichen Raumschiffen die Landung. Nur wenige Tage haben die Weltraum-Bergleute Zeit, dann donnert die apokalyptische Flutwelle wieder über die Oberfläche und sämtliche Erzvorkommen verschwinden in der unzugänglichen Wasserhöhle. Du stammst aus einem kleinen Seitenarm der Milchstraße und in der gesamten Galaxis kennt man Dich als den besten Piloten aller Zeiten. Deine Mission: Soviel Erze wie nur möglich im Raumschiff verladen und Eure Konkurrenz ausschalten. Bei *Full Metal Planet* treffen sich fanatische Erzschrüfer zu heißen

Gefechten und teuflischen Komploten. Auf einem in Felder aufgeteilten Spielfeld bekämpfen sich Armeen nach strategischen Regeln. Der Computer übernimmt auf Wunsch zusätzliche Rollen. Drei Minuten dürft Ihr

Euch das Gehirn zermartern, bevor Ihr Figuren postiert oder ein Patrouillenboot des Gegners entert. Eine Übersichtskarte gibt Aufschluß über den Stand der Partie. Ihr könnt die feindlichen Stellungen inspizieren, Spielzüge im Geist durchdenken und schließlich den Feind mit einem Schachzug verblüffen. Nach 21 Runden wird es höchste Zeit, die Mannschaft zurückzuholen. Wer in der 25. Runde nicht im Raumschiff ist, den spült die Jahrtausendflut unweigerlich in den Gulli. Auf dem Heimflug wird abgerechnet: Punkte gibt's für Erz und die vorhandenen Spielfiguren.



Full Metal Planet ist die gelungene Super-Nintendo-Umsetzung eines fesselnden Brettspiels

Spieltyp:

Hersteller: Infogrames

Testversion von: Yeno

Anzahl der Spieler: 1 – 4

Features: Continue, Batterie

Geeignet für: Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 100 Mark

57%

Grafik

31%

Musik

20%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

74%

Golden Games

TEL.: 089/4363843

SUPER NES:

Golden Fighter	
Hole in One	
Hook	
Lemmings	
Magic Sword	
Phalanx	
Raiden	
Smash TV	
Soulblader	
Sonic Blastman	
Tiny Toons	
Thunder Spirits	
Xardion	

DT. oder US-Spiele:

Actraiser	119,90
Addams Family	109,90
Axelay dt.	139,90
Best of the Best	129,90
Dinocity	109,90
Desert Strike	129,90
George Foreman	109,90
John Madden	109,90
Jimmy Connors T.	129,90
NHLPA Hockey	129,90
Mario Kart	119,90
Mickey Mouse	139,90
Mystic Quest	89,90
Mystical Ninja	119,90
Out of this World	139,90
Probotector	119,90
Parodius dt.	139,90
PGA Tour Golf	119,90
Rampart	119,90
Rablooe	109,90
Roger Clements	109,90
Starwars	139,90
Streetfighter II dt.	95,90
Simpsons Fun Hou.	109,90
Simpsons II	129,90
Super Soccer	99,90
TMNT IV dt	129,90
Zelda III dt.	95,90
Wing Commander	139,90

Japan Spiele :

Aera 88	89,90
Axelay	99,90
Cameltry	79,90
Castle Vania IV	89,90
Devil Crush	139,90

109,90 Predator II
59,90 Phelios
109,90 Quackshot
69,90 Super Shinobi 2 dt.
89,90 Sonic 2 dt.
79,90 Sonic 2 jp.
79,90 Shadow Dancer
79,90 Streets of Rage 2 dt.
79,90 Smash TV
119,90 Tazmania
139,90 Thunderforce IV dt.
99,90 Toe Jam & Earl
79,90 Toki
Warsong
Wani Wani World
World of Illusion dt.
WWF dt.

SEGA MEGA DRIVE:

Action Replay Pro	129,90
Japan Adapter	29,90
Joypad Battle Master	29,90

Cartridge:

Alien III	95,90
Alien Storm	49,90
Bare Knuckle	49,90
Batmans Return	89,90
Cadash	79,90
Desert Strike	99,90
David Robinson	69,90
Fantasia	39,90
Fantasy Zone	89,90
Green Dog	69,90
Gaias	39,90
Gley Lancer	65,90
Golden Axe II	39,90
Gynog	49,90
John Madden 93	89,90
Lemmings	99,90
Lotus Turbo Chall-	109,90
Mercs II	49,90
Monaco GP 2	59,90
NHLPA Hockey	89,90
Outrun	39,90
Olympic Gold	59,90

NEO-GEO:

NEO-GEO RGB	629,90
Joyboard	99,90
Art of Fighting	389,90
Andro Dunos	269,90
Alpha Mission	249,90
Baseball Stars II	279,90
Burning Fight	169,90
Bowling	159,90
Crossed Sword	159,90
Eigth Man	169,90
Fatal Fury	269,90
Football Frency	269,90
Ghost Pilot	179,90
Golf	149,90
King of Monster II	269,90
Last Resort	279,90
Mutation Nation	269,90
Ninja Commando	299,90
Nam 75	169,90
Robo Army	219,90
Soccer	369,90
Super Spy	219,90
World Heroes	349,90

GAME BOY:

39,90		
49,90	Lightplayer	29,90
89,90	Akku-Pack	35,90
89,90		
79,90	Buggs Bunny	59,90
49,90	Castlevania 2	55,90
89,90	Double Dragon III	55,90
89,90	Gremlins 2	49,90
89,90	Final Fantasy 2	59,90
89,90	Hook	59,90
49,90	Looney Toons	59,90
49,90	Mario 2 dt.	69,90
99,90	Mario & Yoshi dt.	69,90
39,90	Nemesis 2	55,90
89,90	Parodius	55,90
109,90	Solomons Club	49,90
	Simpsons 2	55,90
	Sneaky Snakes	39,90
	Spiderman 2	55,90
	Sword of Hope 2	79,90
629,90	Spy versus Spy	55,90
99,90	Turtels 2	49,90
	Ultima	65,90
389,90	WWF 2	55,90

GAME GEAR:

Wide Gear	29,90
Akku-Pack	59,90
Berlin Wall	39,90
Buster Ball	49,90
Devilish	55,90
Donald Duck	45,90
Heavy Weight	49,90
Joe Montana Footb.	49,90
Mickey Mouse	45,90
Olympic Gold	45,90
Shinobi	45,90
Smash TV	69,90

**Gebrauchte Spiele
auf Anfrage**

Inzahlungnahme gebrauchter Module.

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste für gebrauchte und neue Module an. Alle Module in dieser Anzeige sind Importe ohne deutsche Anleitung. Lieferung nur gegen Nachnahme plus 8,90 DM Versandkosten. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ersetzt, repariert oder rückerstattet. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Golden Games Vertriebs GmbH, Kreillerstr. 36, 8000 München 80.

Zweiter Touchdown

John Madden Football '93



Vor der Endzone geht's zur Sache.

Alle Football-Freaks, die einen Super Nintendo gekauft haben, kommen bei der Fortsetzung des Electronic-Arts-Hits John Madden Football auf Ihre Kosten. Es wird getackelt und gepunzt wie noch nie. Neben den 28 Profiteams gibt's noch die Madden-Elite mit den besten Spielern der Saison 91/92 und acht Superbowlgewinner. Ihr bestreitet allein, zu zweit oder gegeneinander Pre-Season, Ligaspiele oder die Playoffs. Vor dem Spiel erzählt Meister Madden Euch einiges über die Teams. Je nach Laune schmökert Ihr in Individualstati-

stiken oder dem Handbuch (englisch), dem ein Poster mit über 120 Spielzügen und allen Audibles (Playcall-Änderungen vor dem Snap) beiliegt.

super

Der Super-Nintendo Nachfolger des Football-Klassikers mit über hundert Playcalls und Audibles ermöglicht Euch abwechslungsreiche Football-Abende. Für John Madden 92-Kenner ist's jedoch tragisch, daß sich die Macher keine neu-

en Taktiken einfallen ließen. Die Veränderungen beschränken sich auf Animationen und Spielablauf, die Traditionsteams und Teamstatistiken. Die sind allerdings erstklassig gestaltet: Das beste Team ist Superbowl-Champion Washington Redskins. Ruckeleinlagen und kurze Unterbrechungen bei Punts und Interceptions nerven trotz gelungener Grafik. Mit brillanter Spielkontrolle, glänzt auch dieser Klassiker der Madden-Serie. **iz**

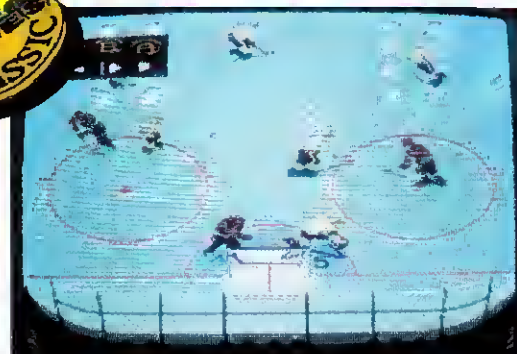
Spielertyp:
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Poßwort, 38 Teams**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
 CA.-Preis: **120 Mark**
83%
 Grafik
42%
 Musik
68%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

Nix Neues auf dem Eis

NHLPA Hockey '93



Auf dem Super Nintendo sieht's identisch aus, ruckelt aber arg.

Vor gut zwei Monaten begannen die Mega-Drive-Fans, die Kufen Ihrer Eishockeyschuhe zu schleifen; jetzt sind auch die Super-Nintendo-Sportler an der Reihe. Nach der 1:1-Umsetzung von *Desert Strike* schickt Electronic Arts die Super-Nintendo-Version des Kufen-Epos *NHLPA Hockey '93* aufs Eis. Die gegnerischen Mannschaften haben dazugelernt, der Torwart verhält sich viel gerissener, es gibt mehr Foul-Varianten und verschiedene neue Spieltaktiken. Wird Euer bester Stürmer per Stockschlag niedergestreckt, rückt der schlechtere Ersatzspieler aufs Eis. Penalty, Strafzeiten und Überzahlspiel gibt's natürlich

nach wie vor. Damit Ihr bei der Aufstellung der Spieler die Übersicht behaltet, gibt eine ausführliche Tabelle Auskunft über Verfassung, Spielstärke und Ausdauer. Teams und Spieler entsprechen den Original-Mannschaften der US-Saison 1993.

Wer nicht alleine oder zu zweit gegen den Computer antreten will, kann auch im Team spielen.

super

Scheinbar verwenden die Amerikaner ein recht leistungsfähiges Konvertierungs-Programm – *NHLPA Hockey* gleicht der

Vorlage wie ein Ei dem anderen. Allerdings ruckelt die Super-Nintendo-Version mehr – von Soft-Scrolling haben die Designer wohl noch nichts gehört. Auch die Soundeffekte bleiben blaß, nur in der Musik sind ein paar fetzige Samples versteckt. Wer das Mega-Drive-Original spielen kann, sollte dies tun, Super-NES-Only-Sportler müssen dagegen zugreifen. Es gibt kein besseres 16-Bit-Nintendo-Hockey. **ak**

Spielertyp:
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1 – 2**
 Features: **22 Mannschaften, 4 Spielvarianten, Betterle**
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
 Ca.-Preis: **140 Mark**

52%
 Grafik
43%
 Musik
59%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **88%**

Das Einsteiger-Trainings-Erfolgs-Programm

So einfach geht das.
Ein Buch von Markt&Technik - und aus dem
PC-Einsteiger wird ein informierter
PC-Anwender. Garantiert!

Eine leicht verständliche PC-Anleitung per Diskette -
Ihre Wissensbasis für die Zukunft:
Helmut Sydekum, Die ersten Stunden am Computer.
1991, 78 Seiten, inkl. 3,5"- und 5,25" Disketten
ISBN 3-87791-199-4



Ihr Grundwissen über Hard- und Software:
Einsatzmöglichkeiten, Kaufhilfen, Hintergründe,
Zusatzgeräte, Funktionsweisen:
Arthur Dickschus, Rund um den PC.
1992, 240 Seiten, ISBN 3-87791-268-0



Markt&Technik Bücher- das
Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

Markt&Technik

5202-1

Für Euren **GAME BOY**

Für Euer **Nintendo** Entertainment System



5 Level · 1 Spieler
System: GAME BOY

**Wanted: NEMESIS
im GAME BOY**

Der fiese König Nemesis wurde aus dem
Solar-Gefängnis entlassen. Als Kommandant
der Interplanetarischen Polizei hattest Du ihn
dorthin gebracht. Jetzt hetzt er Dir Kopfgeld-
jäger auf den Hals. Schieß' los!

VIDEO GAMES 3/91: "Bei... NEMESIS kriegen
alte Ballerveteranen feuchte Augen und
kribbelige Finger." NEMESIS zeigt "grafisch
und musikalisch..., wo es langgeht."

VIDEO GAMES 3/91: 83% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

5 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

GRADIUS: Mordsgefahr im NES-Weltraum

Die tödlichste aller Gefahren lauert im Zentrum des
Bakterien-Reiches: der allwissende und -sehende
Bio-Computer. Nimm den Kampf auf!

VIDEO GAMES 1/91: 84% Spielspaß.

Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

8 Level · 1-2 Spieler · System: NES

KONAMI
Superstarker Videospielspaß



Weitere Informationen:
KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180
6000 Frankfurt 50
Telefon: D-069/950812-0
Telefax: D-069/950812-77

F&P 92/391 P2

Robustes Rüsseltier

Q*Bert 3

In der vorletzten VIDEO GAMES mußte sich bereits die Game-Boy-Neuaufgabe des Hüftspielpioniers Q*Bert unserem Test unterziehen - mit akzeptablem Erfolg. Das mit Q*Bert 3 betitelte Super-Nintendo-Debüt des orangenen Stehaufmännchens weist gegenüber den anderen Versionen etliche neue "Bauten" auf, die besprungen werden müssen. Über hundert unterschiedliche Levels sind mit ihrem ursprünglichen Farbenoutfit unzufrieden. Per gezieltem Hüpfen sollt Ihr nun die Plattformen neu einfärben. Sind alle Stufen im gewünschten Farbton, wird auf den nächsten Level umgeblendet. Bei der Arbeit stören Euch nicht nur die bekannten

Unholde, auch ein paar neurodische Schurken treiben sich herum. Erwähnenswerte spielerische Änderungen im Vergleich zum Originalkonzept tauchen in dem US-Import Q*Bert 3 dennoch nicht auf. Daß die Spielfelder dezent scrollen, wirkt sich auf das Spielgeschehen nicht aus.

geht so

Die gute Nachricht ist, daß die Programmierer das Spielgefühl des Originals gut eingetragenen haben. Die wenigen neuen Elemente stören nicht, bringen allerdings auch keinen trischen



Die farbenfrohe Hintergrundgrafik wird auf Wunsch ausgeblendet

Wind. So dürfte nostalgisch abgeharteten Joypad-Künstlern das simple Konzept zu langweilig sein. Spieleveteranen wird Q*Bert 3 dagegen eher munden. Auch wenn Spötterklagen, daß man dieses Programm auch auf dem Master System inhaltlich und grafisch beinahe identisch hinkommt, wage ich gern mal eine Runde. 130 Mark sind dafür allerdings ein stolzer Preis. Moderne Jump'n'Runs lassen den 90er-Jahre-Q*Bert leider verdammt alt aussehen. mg

Spielertyp:
Hersteller: NTVIC
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: 4 Steuervarianten, Continue
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 130 Mark
56%
Grafik
40%
Musik
37%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **64%**

Home Alone

Vor zwei Jahren verließen sie Kevin zuhause, diesmal ging er in der US-Metropole New York verloren. Um die Suche des Jungen nach seiner Familie so knifflig wie möglich zu machen, hetzen die Programmierer Meuchelmörder, Rocker und böse Geschäftsmänner auf Euch. Auch die Lumpen Harry und Marv stellen dem Kleinen nach.

na ja

Bei Home Alone 2 haben sich die LJN-Designer gesteigert, über den Durchschnitt kommt das Spiel aber nicht hinaus. Die Grafik wurde aus Filmsequenzen digitalisiert und vermittelt einen eigenartigen Reiz. Ab in den "Na Ja"-Bereich. ak



Kevin und der schwarze Mann

Spielertyp:
Hersteller: LJN
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: -
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 110 Mark
40%
Grafik
27%
Musik
22%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **39%**

Road Riot

hilfe

Im Split-Screen saust Ihr mit anderen Motorrad-Buggys durch enge Kurven und über sandige Parcours. Euer Ziel: Trotz Remepleien, widriger Wetterverhältnisse und herumliegender Gegenstände heil ins Ziel zu kommen und dafür Punkte einzukassieren. Euer Dreirad brettet über Stock und Stein, Ihr gebt Gas und bremsst an heiklen Stellen ab. Vor Beginn des Rennens sucht Ihr Euch eine Rennstrecke aus, wie wärs mit Saudi Arabien oder Alaska? Ob Mega Drives Four Trax, oder Super Nintendos Road Riot. Beide Versionen der T-HQ Mannen sind unspielbar, grafisch mangelhaft und technisch katastrophal. ak



Geile Sache! Split-Screen

Spielertyp:
Hersteller: T-HQ
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Streckenanwahl
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Protis
CA.-Preis: 120 Mark
35%
Grafik
30%
Musik
29%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **22%**

MAIL-O-MANIA



INTERFACE

THEMA UMWELT- SCHUTZ

Der giftige Abfall in einer Batterie leuchtet mir ein, doch stellt Euch einmal folgendes vor: Bei einem neuen Modul ist die Highscore-Liste noch leer (logo!) - das ändert sich nach einigen punkteträchtigen Partien. Hat man keine Lust mehr und schaltet sein Gerät ab, verschwinden die harterkämpften Scores auf Nimmerwiedersehen. Das ist wirklich ärgerlich, denn ohne den vorher erspielten Highscore fehlt die Motivation. Außerdem lohnt es nicht mehr, die Spiele zwecks Highscore-Jagd mit Freunden zu tauschen. Meine Lösung: Keine Batterien oder Akkus mehr, sondern ein beschreibbares Eprom. Der Speicherbaustein bringt zwar auch Umweltprobleme mit sich, diese sind jedoch geringer als bei einer Batterie. Als Radio- und TV-Elektriker weiß ich, wovon ich rede. Außerdem: Wer heutzutage umweltgerecht leben will, muß ganz und gar auf moderne Technik verzichten.

Lukas Blaser, Schweiz

Umweltschutz im Videospiel-Business - in Ausgabe 11/92 fragten wir im Anschluß an Petra Warmanns Leserbrief nach Eurer Meinung. Eine Auswahl der Antworten und Stellungnahmen zu dem heiklen Thema findet Ihr in der vorliegenden *MAIL-O-MANIA*. Ab der nächsten *VIDEO GAMES* prämiieren wir regelmäßig den *Brief des Monats* - wollt Ihr zu den Anwärtern auf die freakige Auszeichnung und Entlohnung gehören, schickt Euren Brief mit folgender Anschrift auf die Reise:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion

GAMES

MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str.2
8013 Haar / München

Umwelt hin - Schutz her. Dieser Brief kann ja wohl nicht ernst gemeint sein. Oder sollten wir etwa tatsächlich in die alte 8-Bit-Datasetten-Zeit

zurückfallen und zum Bleistift greifen? Nehmen wir das Mega Drive als Beispiel: Paßwortsysteme wie bei Lemmings nimmt man gerne in Kauf, solange es in einem erträglichen Rahmen bleibt. Zumal dem Kunden Batteriemodule meist erheblich teurer angeboten werden. Spätestens seit Super Monaco G.P. artet die Paßwortsucht völlig aus - nicht selten gibt man minutenlang wirre Zahlen- und Buchstabenkolonnen ein. Alles noch gut und schön, aber

wie stellt sich Petra Warmann das bei komplexen Spielen wie *Shining in the Darkness* vor? Bei solch' voluminösen Titeln jede einzelne Begebenheit via Paßwort wieder aufzurufen, grenzt ans Unmögliche. Also müssen wir zukünftig wohl auf solche Geniestreiche verzichten? Im übrigen hat sie mit ihrer Behauptung recht, daß die Modulbatterien "die Spitze des modularen Giftberges" sind. Siesind wirklich nur die Spitze, wenn man bedenkt, wo heutzutage Batterien eingesetzt werden und welcher Prozentsatz davon in Modulen zum Einsatz kommt. Vielleicht sollte man erst den Walkman verbieten und alle Armbanduhren auf Solarbetrieb umstellen?

Thorsten Fritzel, Bad Nauheim

Liebe Petra, wie kommst Du darauf, gegen die Batterien in Modulen zu wettern, wo täglich tonnenweise nicht-aufladbare Mignonzellen (z.B. aus Handhelds) auf den Müll wandern? Dagegen fällt doch eine aufladbare Batterie in einem Modul, die mehrere Jahre hält, kaum ins Gewicht. Wie steht es übrigens mit den Verpackungen der Spiele? Ist das nicht auch ein Kritikpunkt, wenn es um unsere Umwelt geht? Ein Großteil der Verpackungen sind viel zu voluminös. Vergleiche doch mal eine deutsche und eine japanische Modul-Packung für den Game Boy - die japanische ist nur halb so groß!

Daniel Klein, Neunkirchen



Man schränkt sich beim Autofahren ein, strampelt trotz des ungemütlichen Winterwetters zehn Kilometer und mehr mit dem Fahrrad, sammelt eifrig Altpapier und ignoriert Wegwerfprodukte. Kurzum, man hält sich für umweltbewußt. Doch dann muß man eines Tages lesen, wie giftig die benutzterfreundlichen Batterien sind. Freut man sich doch ausgerechnet über diese kleinen Dinger: kein verllorener Code, kein falsch abgeschriebenes Paßwort – Spiele sind einfach viel bequemer zu bedienen. Jetzt endlich besinnen sich viele Softwarefirmen dieses Komforts und stattdessen Spiele mit Batterien aus, deren Vorgänger batterieelos waren: zum Beispiel *NHLPA Hockey* und *Sports Talk Football*. Ein Fortschritt? Anscheinend nicht. Die Lösung des Problems zugunsten der Umwelt kann nur lauten "so wenig Batterien wie möglich" – da Batterien nicht vollkommen zu verbannt sind.

Oder kann sich jemand ein Paßwort vorstellen, das die gigantischen Datenmengen von *Zelda 3* oder *Shining in the Darkness* fassen könnte? Persönlich heißt die Konsequenz: keine Spiele mit Batterien mehr. Ich hoffe nur, daß es mir wirklich gelingt, auf Superspiele wie *NHLPA Hockey* zu verzichten. Würden allerdings wirkliche Argumente vorliegen und nicht nur Behauptungen, wäre der Verzicht wohl leichter, da man dann genauestens über die verschiedenen Schadstoffe und deren Menge Bescheid wüßte.

Holger Kuhn, Heusenstamm

Mit dem, was Petra über Batterien und Umweltschutz schreibt, hat sie vollkommen recht. Natürlich ist es allen lieber, auf "Save" zu klicken, statt



SPORTLICH

Ich fände es super, wenn Ihr mehr Berichte über Sportarten und deren Spieleumsetzungen bringt. Nachdem Ihr Tennis und exotische Genres wie Football und Baseball unter die Lupe genommen habt, wäre ein Artikel über Videospielvarianten von Fußball, Basketball, Golf und Eishockey an der Reihe. In *VIDEO GAMES 12/92* entdeckte ich auf der "Viele Wertungen sind schon da"-Seite in der NES-Spalte ein Spiel namens *Ice Hockey*. Es rangierte auf Platz zwei und hatte stolze 90 Prozent vorzuweisen. Entweder habe ich das Spiel noch nie gesehen, oder Ihr habt Euch vertan und meint in Wirklichkeit *Blades of Steel* von Konami – bitte klärt mich darüber auf!

Bernhard Nöthlings, Straelen

meterlange Paßwortlisten zu kritzeln. Auch ist es bei manchen Spielen schier unmöglich, ohne eine Batterie zu arbeiten. Trotzdem ist es eine Schweinerei, daß Giftmüll viel zu oft nur zum Speichern von Highscores benutzt wird. Beim Spielstand ist es zwar auch Gift, aber da braucht man es wenigstens. Hoffen wir, daß den Herstellern eine Lösung einfällt, die Umwelt weniger zu belasten.

Harry Kalmanowicz, München

Lassen wir die batteriebestückten Module als Übeltäter beiseite und wenden uns den Konsolen zu: Da gibt's zum Beispiel das Neo Geo von SNK – anstelle von Akkus oder Batterien verstaft die Edelkonsole sämtliche Spielstände und Scores auf einer Memory-Card. In der innovativen Turbo Duo von NEC und Sega's Mega-CD befindet sich ein sogenannter Backup-Booster, der Speicherplatz für maximal 25 Spielstände bietet. Fazit: Auf Dauer können nur die Hersteller der Konsolen die giftigen Batterien und Akkus aus den Modulen verbannen – Backup-Booster sind zwar auch Akku-gepuffert, dafür kommt die Software ohne die kleinen Kraftwerke aus und der Umwelt bleiben viele Tonnen Cadmium erspart.

Michael Paul, VIDEO GAMES

Ein neuer Sportspiel-Schwerpunkt ist schon in Planung. Welche Sportart wir unter die Lupe nehmen, steht allerdings noch nicht fest – laß Dich überraschen! Der 90prozentige NES-Titel *Ice Hockey* hat mit Konamis *Blades of Steel* nichts gemeinsam. Es handelt sich dabei um ein Nintendo-eigenes Uraltmodul, das in grauer Vorzeit (anno '88) beim Schwesternmagazin *POWER PLAY* getestet wurde.



030 694 60 43

11 - 19 h Versandtelefon - Sammelnummer

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GmbH

030 694 48 62

040 490 83 94

11 - 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

GAME BOY

Game Boy inc. Tetris 1 Jahr Garantie	149,95	F-15 Strike Eagle us	69,95
Adventure Island dt	69,95	Football 2000 us	69,95
Amazing Tator us	69,95	Fighting Simul. us	69,95
Asteroids us	69,95	F Fantasy Lg 1 us	84,95
Batman 2 dt	69,95	F Fantasy Lg 2 us	84,95
Battlestars dt	69,95	F Fantasy Adv us	84,95
Blues Brothers dt	69,95	Flintstones us	69,95
Bonks Adventure us	69,95	Hook us	69,95
Boulder Dash us	69,95	Jack Nickl. Golf us	69,95
Boxer 2 us	69,95	Kick Off dt	69,95
Castellan us	69,95	Lemmings us	69,95
Castlevania 2 dt	69,95	Marble Madness us	69,95
Duck Tales dt	69,95	Mega Man 2 us	69,95
Dynablasters dt	69,95	Mega Man 3 us	69,95

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO Dt. Inc. Super Mario	149,95
Joypad Scart-Kabel 1/2 Jahr Garantie	299,95
SUPER NINTENDO 60 Hz inc. Super Mario	449,-
2 Joy pads Scart-Kabel 1 Jahr Garantie	49,95
ADAPTER für US und Jp. Spiele	149,95
ACTION REPLAY PRO	59,95
JOYPAD (auch am dt. Super Nintendo	109,95
mit Dauerfeuer + var. Geschwindigkeit	139,95
MARIO PAINT dt. inc. Mouse	139,95
STREET FIGHTER-2 JOYBOARD (tauffähig	139,95
auch am dt. Super Nintendo)	139,95
Act Raiser us	139,95
Addams Family us	139,95
Advanced Military Commander 1. Jp	139,95
Adventure Island us	139,95
American Gladiators us	139,95
Axelay dt	139,95
Battlelands Jp	139,95
Best of the Best us	139,95
Bulls vs Lakers us	139,95
Castlemania 4 dt	139,95
Chuck Rock us	139,95
David Crane's Amazing Tennis us	139,95
Desert Strike us	139,95
Dinosaurs (Dino-City) us	139,95
Dragon Lair us	139,95
Dungeonmaster us	139,95
Dynablasters (Bomber Boy) Jp	139,95
Equinox Jp	139,95
F-15 Strike Eagle us	139,95
Fatal Fury Jp	139,95
Final Fantasy Legend 2 us	139,95
Final Fantasy Legend Mystic Quest us	139,95
Full Metals Flacide Jp	139,95
F-Zero dt	139,95
Gods us	139,95
Hit the Ice us	139,95
Hook us	139,95
Joe & Mac dt	129,95

SUPER NINTENDO

Jimmy Connors Tennis us	139,95
John Madden Football 93 us	139,95
Ki Ki Kai Kai Jp	139,95
King of Monsters us	139,95
King of the Rally Jp	139,95
Lemmings 1 dt	139,95
Master of Monsters Jp	139,95
Mech Warrior us	139,95
Mickey Mouse Magical Quest us	139,95
Might & Magic 2 us	139,95
NHLPA Hockey 93 (EA Hockey) us	139,95
Out of this World us	139,95
Parodius dt	139,95
PGA Golf 1 us	139,95
Pit & Fingers dt	139,95
Pipe Dream Jp	139,95
Populous 2 Jp	139,95
Prince of Persia dt	139,95
Railroad Tycoon us	139,95
Rampart us	139,95
Romance of three Kingdoms 2 us	139,95
Shadow of the Beast 1 us	139,95
Sim City dt	139,95
Sim Earth us	139,95
Soul Blazer us	139,95
Spiderman vs X-Men dt	139,95
Splintzy Worlds Jp	139,95
Streetfighter 2 dt	139,95
Sumo Wrestling Jp	139,95
Super Alamo (Space Megaloman) us	139,95
Super Baseball 2020 us	139,95
Super Battle Tank us	139,95
Super Dunk Shot (NCAA Basketball) us	139,95
Super Ghosts n' Ghosts dt	139,95
Super Mario Kart us	139,95
Super Pang us	139,95
Super Pinball (Dragon's Fury) Jp	139,95
Super Probotector dt	129,95

SUPER NINTENDO

Super Shanghai Jp	139,95
Super Smash TV dt	129,95
Super Soccer dt	109,95
Super Star Wars us	139,95
Super SWIF Jp	139,95
Tekris 2 Jp	139,95
Turtles 4 dt	129,95
Ultima 6 us	149,95
Ultimods us	139,95
Warped Jp	139,95
Wing Commander 1 us	139,95
Wings 2 (Star Wars) us	139,95
Wizardry 5 Jp	139,95
WWF Superstars 1 dt	139,95
Zelda 3 dt	109,95

World of Illusion

Anal the Mickey Mouse continues!!! Zum 1. Mal geht's
hüpfend und springend über den Bildschirm. Und...
längert besser als beim etwas müde gemieteten 2. Teil...
MD 99,95 GG IV.

Mickey Mouse dt	69,95	Speedball 2 us	69,95
Mickys D Chase us	69,95	Star Wars us	69,95
Mopoly us	79,95	Super Mario 1 dt	59,95
Nemesis 2 dt	69,95	Super Mario 2 dt	69,95
Nobunegas Amh us	84,95	Sword of Hope us	79,95
Paradise Stars us	69,95	Tiny Toons 1 dt	69,95
Parodius dt	69,95	Track Meet dt	69,95
Populous us	79,95	Track & Field dt	69,95
Pyramids of Ra us	69,95	Turbo 2 dt	69,95
Prince of Persia us	69,95	Turrican dt	69,95
Robo Army us	79,95	Ultima-Runes us	69,95
Robins Curse 2 us	69,95	Univert. Soldiers dt	69,95
Sagala Jp	79,95	Wizardry us	84,95
Shanghai us	69,95	WWF Wrestl. 2 dt	69,95
Simpsons dt	69,95	Xenon 2 us	69,95

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

Über 2000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Berlins allergrößtes Lager

Final Fantasy

Der Klassiker unter den Konsolen-Rollenspielen! My-
stical Quest ist die jüngste Spield (außerhalb) ent-
worfen Serie. Leider nur für SNES-Flips erhältlich.
SNES 109,95

NEO GEO

Neo Geo RGB o. PAL m. 1 Joypad + Netzeil	749,-
Art of Fighting	429,95
Baseball Stars 2	149,95
Burning Fight	149,95
King of Monsters 2	149,95
Law Resort	149,95
Mutation Nation	129,95
Ninja Commando	149,95
Robo Army	299,95
Samurai 2	149,95
Soccer	149,95
World Heroes	399,95

!! Seit 30.10.92 auch in Hamburg !!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47
100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Ladengeschäft

Montag - Freitag 10 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h

DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50
300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und gottlichem Service

- Himmliche Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und
- Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
- Team zu arbeiten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

030/6944156

Info-Anrufbeantworter

030/6944256

Fax-Line

GAME GEAR

Game Gear DT inc	74,95	Mickey Mouse 1 dt	74,95
Game Gear + Netzeil	124,-	Monaco GP 2 dt	79,95
TV Tuner	189,95	Olympic Gold dt	79,95
A. Agassi Tennis us	79,95	Planet. Star Adv. us	69,95
Allean 3 dt	84,95	Prince of Persia dt	79,95
Aleste Jp	79,95	Rampart us	84,95
Axo Battler us	69,95	Shinobi 1 dt	74,95
Batman Returns dt	79,95	Shinobi 2 us	79,95
Chuck Rock dt	79,95	Smile 2 dt	79,95
Cryptal Warriors us	79,95	Streets of Rage Jp	79,95
D Robinson S.C. us	79,95	Super Off Road dt	84,95
Dragon's Lair dt	79,95	Super Smash TV dt	79,95
1. Mortal Kombat dt	79,95	Tarzanus us	79,95
Leaderboard Golf dt	79,95	Terminator dt	79,95
Lemmings dt	84,95	Wonderboy 2 dt	84,95

MEGA DRIVE

Mega Drive m 4 Spielen 2 Joypads 1 Jahr Gar.	369,-
Action Replay Pro	149,95
Arcade Power Stick	109,95
CD's	diverse
Infrared-Joypad-Set mit 2 Joypads	89,95
Japan-Adapter	49,95
3rd World War Jp	49,95
7 Cities of Gold us	149,95
Abrams Battletank u	119,95
A-Train us	119,95
Aleste Jp	119,95
Allean 3 dt	119,95
Andre Agassi Tennis us	109,95
Atomic Runner us	109,95
Batman 1 us	119,95
Batman Returns dt	119,95
Black Crypt us	134,95
Buck Rogers 1 us	129,95
Bulls vs Lakers us	119,95
Captain America us	109,95
Chiki Chiki Boys 77	109,95
Chuck Rock dt	119,95
David Crane's Amazing Tennis us	119,95
David Robinson's Supreme Court us	119,95
Desert Strike us	139,95
Dragons Fury (vorher Devil Crash) dt	119,95
Ecco the Dolphin dt	119,95
Evander Holyfield Boxing us	119,95
European Club Soccer dt	119,95
Ex Mutants dt	109,95
F-15 Strike Eagle 2 us	129,95
F-22 Interceptor us	129,95
Football 2000 us	119,95
Flintstones us	119,95
Galabad us	119,95
Garner - Winter Challenge dt	109,95
Games - Summer Challenge us	109,95
Gemfire us	139,95

MEGA DRIVE

Gley Lancer us	119,95
Grade dt	119,95
Golden Axe 3 Jp	119,95
Grandslam us	119,95
Greenwood us	109,95
Hit the Ice us	119,95
James Bond us	119,95
James Pond 2 - RoboCop dt	109,95
James Pond 3 - Aquatic Games dt	119,95
Jennifer Capriati Tennis us	119,95
Joe Montana Football 3 us	119,95
John Madden Football 93 dt	119,95
King Salmon us	119,95
Landstalker us	129,95
Lemmings dt	109,95
LHX Attack Chopper us	119,95
Lord of the Rings 1 us	139,95
Lotus Turbo Challenge 1 us	109,95
Master of Monsters us	149,95
Mega Lo Mania us	129,95
Mickey Mouse - Castle of Illusion dt	114,95
Mickey Mouse - Fantasia dt	114,95
Mickey Mouse - World of Illusion dt	99,95
Might & Magic 2 us	139,95
Monaco GP 2 dt	119,95
Muhammad Ali Boxing us	119,95
NHLPA Hockey 93 dt	119,95
Ninja Gaiden dt	119,95
Olympic Gold dt	109,95
PGA Golf 1 us	114,95
Phantasy Star 2 mit Hintbook dt	149,95
Phantasy Star 3 dt	134,95
Powermanger us	129,95
Predator 2 dt	119,95
Quake dt	109,95
Rampart us	119,95
RBI Baseball 4 us	119,95
Revenge of Shinobi 1 dt	99,95
Revenge of Shinobi 2 77	109,95

MEGA DRIVE

Road Rash 2 us	119,95
Romance of three Kingdoms 2 us	119,95
Shadow of the Beast 2 us	119,95
Shining in the Darkness 1 us	129,95
Shining Force us	149,95
Sid Pocket us	119,95
Sonic 2 dt	99,95
Speedball 2 dt	109,95
Sports Talk Baseball us	119,95
Star Wars 1 us	139,95
Star Wars 2 us	139,95
Steel Talons us	119,95
Streets of Rage 2 dt	139,95
Super Battletank us	119,95
Super Smash TV dt	119,95

Lemmings

Ein weiterer Computerspiel-Klassiker auf Moin! Perfekt
umgesetzt und angepasst an eine Joypad-Steuerung. Zeigt
den präzisen Selbstmord, wo's lang geht...
SNES 139,95 MD 109,95 L 79,95 GG 79,95

Team USA Basketball us	119,95
Terminator 1 dt	119,95
Thunderforce 3 us	129,95
Thunderforce 4 dt	119,95
Toki dt	109,95
Twinkle Tale us	119,95
Uncharted Waters us	139,95
Warriors of Eternal Sun dt	139,95
Warriors of Rome 2 us	139,95
Warrior Jp	129,95
World Class Leaderboard us	129,95
WWF Superstars 1 dt	119,95
Xenon 2 us	109,95
Young Indiana Jones us	119,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

Himmelmische Preise

Einfach probieren und Staunen

Himmelmische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreis! Ladenpreise variieren. Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitskarten + 3 DM, Disketten + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA, NINTENDO, SOUNDBLASTER, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Ethische Games waren trotz diverser Termine bei Anzeigenschluss (21.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen hoffentlich eingetroffen (wenn die Hersteller zur Abwechslung wenigstens den 2. bzw. 3. Termin einhalten). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg besucht bitte unsere zentral gelegenen Ladengeschäfte.



KEIN ANSCHLUß UNTER DIESER NUMMER?

Ich habe eine Frage zum Super Nintendo. Brauche ich ein Extra-Kabel, um das Super NES an einen Commodore 1084-S-Monitor anzuschließen, oder liegt alles bei?

Tobias Gohl, Reichbergshausen

Da uns unzählige Anfragen über den Anschluß des Super Nintendo an diverse Fernseher und Monitore erreicht haben, wollen wir Euch hier einen kurzen Überblick verschaffen. Zum Lieferumfang des deutschen Super Nintendo gehört ein normales Antennenkabel und ein Videokabel mit drei Cinch-Steckern (gelb=Bild, rot=Ton rechts, weiß=Ton links). Ein RGB-Kabel für Scartanschluß (Euro-AV) gibt's als Sonderzubehör. Mit dem Antennenkabel ist das Super Nintendo an jeden Fernseher anschließbar. Von allen Anschlußarten ist dies allerdings mit dem schlechtesten Bild und Mono-Ton verbunden. Vor allem an neueren Fernsehgeräten findet Ihr Buchsen für das Videokabel (meist in den selben Farben). Ist der Fernseher stereotauglich, schließt Ihr beide Tonkanäle an, bei einem Mono-Gerät nur den roten Stecker. Die Bildqualität ist über Videokabel besser, als über Antenne, da die Bildinformationen nicht erst in der Konsole auf hohe Antennenfrequenz umgesetzt und im Fernseher zurückmoduliert werden müssen. Freaks haben das Videokabel natürlich

Von defekten Joypads gestreßt, über unlösbare Anschlußprobleme erbost oder durch falsche Ratschläge genervt? Höchste Zeit, daß Ihr Euch an unseren Konsolen-Ratgeber wendet. Wer mehr von seinem Videospielssystem haben oder brennende Fragen stellen will, richtet seine Zuschriften an die Adresse hinten. Interessante Fragen drucken wir in diesem Forum ab.

schon auseinandergezogen und die Chinch-Stecker für den Ton an der Stereo-Anlage angestöpselt. Zum Thema RGB: Da die drei Grundfarben Rot, Grün und Blau getrennt übertragen werden, wird das Bild in der bestmöglichen Qualität wiedergegeben. Dies sollte an jedem Fernseher mit Scartbuchse funktionieren, sofern das Gerät RGB-tauglich ist (fragt im Zweifelsfall beim Fernsehhändler). Ebenfalls kein Problem ist der Anschluß an einen 1084-Monitor mit Scart-Buchse. Hat das Gerät nur den Commodore-typischen RGB-Rundstecker, schleift Ihr den Monitor und das Super Nintendo in die nächste Fernseh-Werkstatt und laßt Euch einen Adapter anfertigen oder das RGB-Kabel umbauen. Ein fertiges Adapterkabel gibt's für diesen Fall noch nicht zu kaufen. Für den Anschluß des Super Nintendo an einen VGA-Computermonitor belästigt Ihr ebenfalls den nächsten Fernsehladen. Die Anfertigung von Adaptern oder der Umbau von Kabeln sind allerdings nicht billig (in Fernsehwerkstätten sind Preise von 70 Mark pro Stunde Arbeit keine Seltenheit).

PROZESSOR-RENNEN

Ich der Ausgabe 12/92 schreibt Ihr, der Mega-Drive-Prozessor sei schneller als der des Super Nintendo. Nach meinen Informationen arbeitet der Super-Nintendo-Prozessor in der Risc-Technik und ist so mit seinen 4 MHz etwa so schnell, wie ein 68000er mit 12 MHz. Damit wäre das Super NES deutlich schneller als das Mega Drive.

Tim Schwerdtner, Ratingen

Ich fürchte, Du bist hier etwas überinformiert. Gerüchten zufolge soll in das Super-Nintendo-CD-ROM ein Risc-Prozessor eingebaut werden. Man munkelt sogar, daß in ferner Zukunft Module mit Risc-Chips bestückt werden. Ebenfalls in der Gerüchteküche köcheln Nachrichten über eine Konsole, an der Electronic Arts und Mat-

sushita zur Zeit werkeln. Sie soll einen Risc-Prozessor haben, gesehen hat ihn jedoch noch keiner.

Für alle, denen "Risc" noch nicht geläufig ist, hier eine kurze Erklärung: "Risc" steht für "Reduced Instruction Code" und bezeichnet Computersysteme, die vom derzeitigen Standard abweichen. Normale Computer (auch Konsolen sind in diesem Sinne Computer) arbeiten mit Befehlen, die sich aus 8, 16, oder gar 32 Bit zusammensetzen. Risc-Systeme arbeiten mit sehr kurzen Befehlen und einem beschränkten Befehlssatz. Deshalb wird der Computer irre schnell. Kompliziertere Kommandos setzen sich aus mehreren dieser Befehle zusammen. Dadurch werden die Risc-Programme lang und umständlich. Kurz: "Risc" bedeutet hohe Arbeitsgeschwindigkeit auf Kosten der einfachen Programmierung. Ob sich diese Technik auf dem Videospielmekmarkt breitmacht, bleibt abzuwarten.

ADAPTER-PROBLEM GELÖST

Ich hielt ich die deutsche Version des Super Nintendo inklusive Adapter in der Hand, traf mich fast der Schlag. Super Mario Kart läuft nicht! Das wirft einige Fragen auf: Wieso läuft Super Mario Kart nicht mit Adapter auf dem deutschen Super Nintendo? Wird Super Mario Kart auf das deutsche Super Nintendo umgesetzt?

Werden noch viele Importmodule auf dem Super Nintendo nicht mit Adapter laufen, oder muß ich meine deutsche Konsole im Garten vergraben und mir ein amerikanisches Super NES kaufen?

Christian Grillenberger, Zirndorf

Pack' die Schaufel wieder ein! Zunächst der Grund für das Malheur: Nicht alle angebotenen Adapter leiten die Informationen von Modulen mit Extra-Prozessoren (im Fachjargon "Mathe-Chip" genannt) an die Konsole weiter. *Super Mario Kart*, *Pilot Wings* und einige andere Module enthalten diese Zusatzchips. Die Funktionsweise solcher Adapter ist folgende: Das Super

Nintendo schaut auf dem Modul nach, ob das Spiel denselben Sicherheits-Chip hat wie die Konsole. Ist dies nicht der Fall, läuft das Spiel nicht. In einem Adapter sind die Leitungen zum Sicherheits-Chip unterbrochen und zum zweiten Steckplatz durchgeführt. Dort sitzt ein zur Konsole passendes Modul und lügt dem Super Nintendo vor, es sei mit einem deutschen Modul bestückt. Umgekehrt klappt's genauso. Wollt Ihr ein deutsches Modul auf einer U.S.- oder Japan-Konsole laufen lassen, steckt Ihr einfach das entsprechende "Lügen-Modul" ein. Bei Deinem (und anderer Leute) Problem kann zum Beispiel der "Universal-Adapter AD29" (belgischer Hersteller) Abhilfe

schaffen. Er versorgt das Super Nintendo mit allen Informationen, die vom Modul kommen. Zu beziehen ist der Adapter unter anderem von der Traumfabrik in Berlin. *Super Mario Kart* wird mit Sicherheit auf das deutsche Super Nintendo umgesetzt, es sollte in diesen Tagen auf den Markt kommen.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion

VIDEO
GAMES

Hans-Pinsel-Str.2
8013 Haar / München



Hilfe! Ihr habt unseren Namendafür haben wir Eure Preise!

Wählt den Namen Eures zukünftigen Lieblingsversandes selbst und gewinnt einen NEO GEO kplt. mit dem Top-Hit Art of Fighting und zweitem Stick. Als Trostpreise winken außerdem 111 Warengutscheine à 10 DM und 111 Gutscheine à 25 DM.

Mitmachen kann jeder! Auch ohne Bestellung! Einsendeschluß 12.03.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Sendet Eure Namensvorschläge an Postfach 69, Stichwort: Hilfe!, 5418 Selters

Eröffnungsangebote!!!!

Hardware

Gameboy kplt. dt.	138,38 DM
S.-NES Power Station dt.	188,88 DM
S.-NES incl. Mario dt.	288,88 DM
MD Magnum Set dt.	348,48 DM
NEOGEO RGB o. PAL dt.	648,48 DM
Uni. Adapt. S.-NES	39,39 DM
Action Replay Pro für S.-NES und MD je:	119,19 DM

Super NES

Tom & Jerry dt.	119,19 DM
Parodius dt.	124,24 DM
Axelay dt.	124,24 DM
Adraiser dt. Textell	122,22 DM
Mickey's M. Quest dt.	124,24 DM
S. Mario Kart dt.	95,-- DM
Super Starwars dt.	122,22 DM
Amazing Tennis dt.	118,18 DM
Wing Commander dt.!!	129,29 DM
Dragon's Lair	118,18 DM

Mega Drive

World of Illusion dt.	95,-- DM
Streets of Rage 2. dt.	95,-- DM
Grandslam Tennis Tennis dt.	95,-- DM
W. Disney's Arielle dt.	95,-- DM
Sonic 2 dt.	95,-- DM
Ecco the Dolphin dt.	95,-- DM
Thunderforce 4 dt.	108,08 DM

NEO GEO

Art of Fighting !!!	368,68 DM
Sengoku 2	388,88 DM
View Point	auf Anfr.
Super Sidekicks	auf Anfr.
Crossed Sword	178,78 DM
Fatal Fury 2	auf Anfr.

Händleranfragen erwünscht.

Bestellung?

Tel. 02626/8658
Fax 02626/1281

"Her mit den Zehn Mark!!!!"

Wenn Ihr uns diesen Coupon ausgefüllt zusendet, wird er bei Eurer Bestellung mit 10,-- DM gutgeschrieben!!!

Gültig bis zum 19.02.1993 einschl.

Vorname: _____
Name: _____
Straße: _____
Ort: _____

**Aktuell
Innovativ
Kompetent:**

Die
**COMPUTER
BÜCHER**
des
**MARKT
&
TECHNIK**
Verlages.
Jetzt
im
Handel!*

*Buch- und PC-Handel
in den Buchabteilungen der
Warenhäuser!



Markt & Technik

Markt & Technik Bücher - das Erfolgsprogramm
für Ihr Programm!

5302

INTERFACE

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Winnie Forster (wi)
Redaktion: Michael Hangst (mh), Michael Paul (pe), Jen Barysch (jb),
Andreas Knauf (ak), Ingo Zaborowski (iz)
Ständige freie Mitarbeiter: Stephan Englhart (se), Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistent: Susan Seblowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen, Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bühl, Andrea Danzer, Conny Pflanzner

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Bildredaktion: Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)

Titel: Capcom/The Walt Disney Company

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwertung und Disposition: Christopher Mark (421)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,

Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,

Fax: 001-415-358-9739

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigeneinstellung:

Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5,

Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Verkaufspreis: Einzelheft DM 4,90

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:

Markt & Technik Abobetreuung GmbH

Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm

Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563

Jahresabonnement Inland DM 49,85 frei Haus inklusive MwSt.

Jahresabonnement Ausland DM 64,20 frei Haus per Normalpost

Österreich: OSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: 6S 420,-

Schweiz: Abobetreuung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-,

in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien)

um DM 65,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwand GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich

geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher

Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher

Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden,

daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen

Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffent-

lichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine

Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von

Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Ouadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streif

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Peuly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber,

München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat: Wilhelm Klster

(Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich

Schmitt, Otmar Weber.

Es war einmal vor langer Zeit ein Redakteur des amerikanischen Videospielmagazins EGM. Ihm fiel der ultimative Aprilscherz ein: Er berichtete von einem geheimnisvollen Obergegner namens "Shen Long", der Euch bei *Street Fighter 2* erwartet, wenn Ihr ohne einen Treffer einzustecken bis zum Endgegner kommt – praktisch unmöglich, also auch nicht nachvollziehbar. Trotzdem bekommen wir andauernd Post von Lesern, die behaupten, den sagenumwobenen Hühnen mit weißen Haaren schon gesehen zu haben. Keine Chance! Wir haben bei Capcom in Japan nachgefragt und die wußten nichts von einem "Shen Long". Wenn Ihr trotzdem an die Legende glaubt, probiert's aus: Keinen Treffer einstecken und nach dem zehnten Mal Unentschieden gegen M. Bison erscheint Sheng Long.

Wer uns als erster ein Bild des imaginären Gegners schickt, bekommt 500 Mark!

A. J. J. J.

Des Rätsels Lösung

WIE LÄUFT'S

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: Hier melden sich die absoluten Cracks zu Wort und geleiten Euch durch gefährliche Abenteuer...

Stun Runner (Lynx)

Atakan Göksel aus Bergneustadt ist einer der verbissenen Lynx-Anhänger, die uns mit Tips und Karten eindecken. Auch beim Spiel *Stun Runner* weiß er Rat. Zuerst allgemeine Tips:

1. Wenn Ihr im neunten Level den ersten Beschleuniger rechtsoben anfährt und das Joypad nach rechts drückt, gelangt Ihr in ein verstecktes Tunnelsystem. Am Ziel kassiert Ihr 20 000 Bonuspunkte und werdet fünf Levels weiter teleportiert.
2. Achtet auf die "Armored Drones". Durch Schüsse könnt Ihr sie

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns und unserer Assistenz unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnung, die nicht mit **schwarzen Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, haben keine Chance. Aus technischen Gründen können wir solche Karten nicht gebrauchen.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit wir nicht tagelang recherchieren müssen, wohin das Geld geht.
3. Wenn Ihr selbst, Vater, Mutter, Hamster, Bruder oder Schwester einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** zu.
4. Tips, die bereits abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht

die Mühe, in älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder anderen Magazinen abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Kid Chameleon* sind wir bestens eingedeckt.

6. Schickt uns bitte **keine "Zettelwirtschaften"** mehr. Damit Eure Tips nicht verloren gehen, solltet Ihr sie auf DIN-A4-Blättern verfassen — nicht auf tausend kleinen Zettelchen. Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark** Belohnung!

Eure Tips, Tricks, Cheats, Karten, Paßwörter, Spielösungen und Disketten gehen an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

nicht zerstören, nur Shockwave-Raketen zeigen Wirkung.

3. Im 12. Level verhaltet Ihr Euch genau wie im neunten, dann gibt's Bonuspunkte und werdet sechs Levels vorgeschickt.

Legende Stun Runner

- ⇒ = Start
- = Ziel
- ☆ = Grüner Stern
- ★ = Roter Stern (Bonus)
- = Beschleuniger
- = Rakete
- ⤴ = Geheimabzweigung
- ⌋⌋ = Tunnel
- ⌋⌋ = Enger Tunnel
- = Breite Ebene
- = Enge Ebene
- ▨ = Baustelle



GAMEZONE

Orleansstr. 63 - 8000 München 80

Tel.: 089/4802913



MEGA DRIVE

Aleis Dragon jp 39,90	Wonderboy III jp 39,90	Rocketeer jp 49,90	Snow Bros. jp 29,90	Deep Blue 19,90
Aquatic Games am 69,90	WWF Wrestling* dt 99,90	Spiderman * am 119,90	Soccer Mania am 29,90	Digital Champ 19,90
Alien Storm jp 39,90	RGB Kabel 1,5m 29,90	Super Pang jp 99,90	Solomone Club am 29,90	Dodgeball 39,90
Allen III dt 99,90	RGB Kabel 3,0m 39,90	Super Stadium jp 39,90	Spot am 29,90	Drop Rock 19,90
Arlisa* dt 89,90	ActionReplayPro 119,90	Super Tennis dt 89,90	Simpsons II am 59,90	Dungeon Explorer 29,90
Atomic Runner am 89,90	Joypad Dauerf. 29,90	Super Fighter jp 49,90	Spiderman II am 59,90	Dragon Fighter 19,90
Buck Rogers am 59,90	Afterburner III jp 129,90	Super Soccer dt 89,90	Terminator II am 55,90	Energy 19,90
Bad Omen jp 49,90	Aisla Lord CD jp 79,90	Super Stadium jp 49,90	TMNT 2 am 39,90	F1-Circus 19,90
Back to t.Future am 49,90	Alesta jp 129,90	Super Star Wars am 139,90	Tom & Jerry am 59,90	F1-Dream 19,90
Batman Return dt 89,90	Earn. Evans CD jp 79,90	Super Valis jp 79,90	Ultraman jp 19,90	F1-Pilot 19,90
Battle Goffer jp 29,90	Heavy Nova CD jp 59,90	SonicBlaster am 109,90	World Cup dt 29,90	F1-Trippla Battle 19,90
Block Out jp 29,90	Jaguer CD am 129,90	Streetfighter II dt 99,90	World Cup jp 19,90	Final Lap Twin 19,90
Carmen Sand. am 49,90	Monkey Island am 129,90	Thunder Spirits dt 59,90	WWF II am 59,90	Galaga 88 29,90
Cash int 49,90	Sol Feaca CD jp 59,90	TMNT IV dt 109,90		Gradius 69,90
Capt. America am 99,90	Thundarst.CD jp 79,90	Terminator II dt 129,90		Heavy Unit 19,90
Crack Down jp 39,90	Wolfchild CD am 129,90	Wagen Land jp 39,90		KIKI KaiKai 19,90
Chuck Rock dt 99,90	WonderDog CD 99,90	WWF Wrestling dt 129,90		King of Kasino 19,90
Dangerous Seed dt 49,90	Prince of Persia CD 99,90	WWF Wrestling jp 79,90		Klax 19,90
Desert Strika am 89,90		Wanderers fr.YS am 119,90		MotoRader 19,90
Death Duell am 99,90		Wingcommand. am 139,90		Metal Stoker 19,90
Dahna jp 49,90		Zelda III dt 89,90		Monster Wrestling 19,90
D.Robinson int 49,90				Naxat Open Golf 19,90
El Viento jp 49,90				Nectaris 49,90
Fatal Rewind am 59,90				Neutopia 39,90
Fatal Labyrinth am 59,90				Paranoia 19,90
Fantasia jp 49,90				Pac-Land 19,90
Fairy Tale am 59,90				Power Eleven 39,90
Final Boxing jp 59,90				Power Golf 19,90
Fira Mustang jp 59,90				Power Gate 19,90
Fire Wrestling jp 39,90				Power Drift 29,90
Fantasm Soldier jp 49,90				Psycho Chaser 19,90
F1-Hero RGB jp 49,90				Poor Story 19,90
F1-Circus jp 49,90				Puzzle Boy 19,90
F1-Grand Prix jp 49,90				R-Type I 29,90
Galares jp 39,90				Rastan Saga 19,90
Gynoug jp 39,90				Rock On 19,90
Ghouls'n Ghosts am 99,90				Sida Arms Spec. 19,90
Gods am 99,90				Silent Debugger 19,90
Golden Axe II jp 49,90				Sindbad 19,90
Hardball dt 59,90				Space Harrier 19,90
Heilfira jp 39,90				Space Invaders 19,90
Immortal am 99,90				S.C.I. 19,90
Indiana Jones dt 99,90				Tale of Monsterp. 19,90
J.Medden II am 59,90				Titan 19,90
J.Montana Foot.II am 79,90				Thunder Blade 19,90
James Pond II am 59,90				Toilet Kids 19,90
Jordan vs Bird am 79,90				Veigues 19,90
Kid Chameleon jp 49,90				Vigilante 19,90
LHX Attack am 99,90				WC-Tennis 29,90
Mystic Hunter jp 49,90				Xevious 19,90
NHLPA Hockey am 89,90				Yaska 19,90
Olympic Gold jp 49,90				Zero4Champ 19,90
Out Run jp 49,90				
Turbo Out Run jp 59,90				
PGA Tour-Golf am 59,90				
Quackshot jp 39,90				
Run Ark jp 49,90				
Rampart am 99,90				
Rings of Power am 59,90				
Road Rash am 79,90				
Road Blaster jp 59,90				
Shinobi jp 59,90				
Silms World jp 39,90				
Sonic II jp 79,90				
Sonic II dt 89,90				
Starcruser jp 29,90				
Street of Rags II dt 89,90				
Street of Rags II jp 79,90				
Toki jp 39,90				
Tasmo World C. jp 49,90				
Terminator dt 99,90				
TazMania am 89,90				
Turrican dt 45,90				
Twinkle Tale jp 79,90				
Thunderforce IV* dt 89,90				
ThunderFox RGB jp 39,90				
Tasforce H. jp 49,90				
Toe Jam & Earl jp 39,90				
Unchart.Waters am 109,90				
Undadina dt 49,90				
Univara. Soldier dt 79,90				
Valis III jp 39,90				
Valis SD jp 39,90				
Verytex jp 39,90				
Wani Wani jp 39,90				
World of Illualon dt 89,90				
Whip Rush dt 29,90				

Super NES

Mega CD-ROM m.
2 Spielen 399,90

Super NES

Mega CD-ROM m.
2 Spielen 399,90

NEO GEO

Spiele ab 159,90

Game Boy

Amplifier (Stereo) 9,90

Akku Pack 39,90

Smartboy (Tasche) 9,90

Lightboy (Licht & Lupe) 19,90

Gürteltasche 9,90

Afterburst jp 19,90

Asteroids am 29,90

Battle PingPong jp 29,90

Blades of Steel am 55,90

Bubble Bobble dt 39,90

Boxxle am 39,90

Bill & Tad dt 49,90

Blaster Master am 55,90

Cyraid am 29,90

Castlevania II jp 39,90

Chase HQ jp 29,90

Cryatal Queat am 29,90

Double Dragon III am 59,90

Duck Tales am 55,90

Fortress of Fear dt 39,90

Final Reversae jp 19,90

Football am 29,90

Gauntlat II am 39,90

Gremlins II jp 39,90

Hong Kong jp 19,90

Hudaon Hawk am 29,90

Hook dt 49,90

Loopz jp 19,90

Lucky Monkey jp 19,90

Looney Toons am 59,90

Maru's Miaalon dt 49,90

Mario II am 69,90

MegaMan am 45,90

MegaMan II am 55,90

Mystical Ninja jp 19,90

NBA Allstars am 39,90

NBA Allstars II am 59,90

Nemesis II am 49,90

Palamadea jp 19,90

Potatoe Boy jp 19,90

Puzzle Boy jp 29,90

Princ. Blobette am 45,90

Probotector am 49,90

Robocop am 39,90

Sneaky Snakes am 39,90

NES dt

Arch Rivals 69,90

Battle of Olympus 69,90

Burai Fighter 69,90

Castlevania 69,90

Castlevania II 69,90

Day's of Thunder 69,90

Dr.Mario 69,90

Excitebike 69,90

Faxanadu 69,90

Metal Gear 69,90

Metroid 69,90

Knight Rider 69,90

Punch Out 69,90

PaperBoy 69,90

Racket Attack 79,90

Rygar 69,90

Shadow Warriors 69,90

Solstice 69,90

Solomons Club 69,90

Total Recall 69,90

Wizard & Warriors 69,90

World Wrestling 69,90

Zelda I 69,90

Zelda II 69,90

PC-Engine

Armed F 19,90

Altered Beast 19,90

Barumba Man 19,90

Bloodia 19,90

Blood W. 29,90

Bullfight 19,90

Beball 19,90

Cyber Cross 19,90

Cyber Knight 19,90

Clouda Master 29,90

PC-Engine CD

Altered Beast 29,90

Avenger 49,90

Baseball 29,90

Jack Nickl.Golf 49,90

L-DIS 49,90

Pomping World 59,90

Red Alert 49,90

Road Spirits 29,90

Valis III 39,90

dt: deutsche Version

jp: japanische Vers.

am: amerikanische Vers.

int: internationale Vers.

DF: Dauerfeuer

Wir verkaufen zu folgenden Bedingungen:

Importspiele sind ohne

deutsche Anleitung. Wir

übernehmen keinerlei Haf-

ung für die Kompatibilität der

Spiele. Defekte Ware wird

nach unserem Ermessen

repariert, ausgetauscht

oder gutgeschrieben.

Alle Waren sind vom Um-

tausch aus geschlossen.

Lieferung, Preisänderung,

Irrtum vorbehalten.

GAMEZONE

Orleansstr. 63,8000 München

Richtungen werden in Ziffern angegeben. Sie helfen Euch beim Einsammeln von Raketen, Anfahren von Beschleunigern und Geheimabzweigungen.

1 = links

2 = rechts

3 = links unten

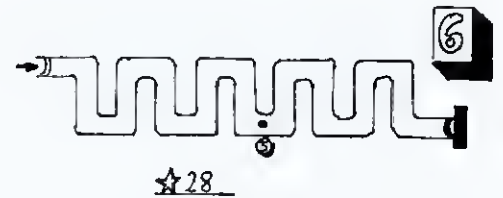
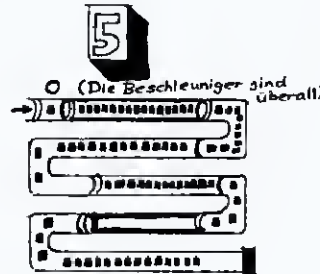
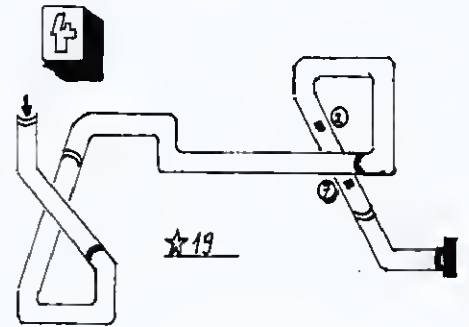
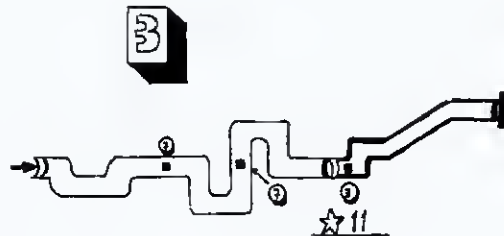
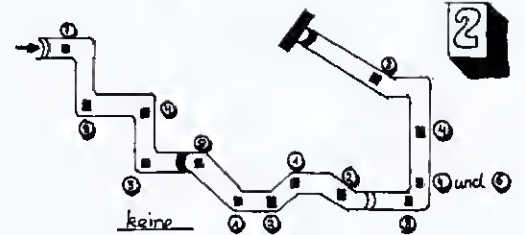
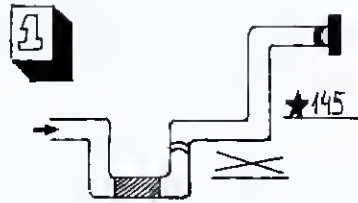
4 = rechts unten

5 = links oben

6 = rechts oben

7 = Mitte

8 = links, rechts und Mitte



TOP-4 VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

VERSAND + LADEN
HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

NEW GAMES

SEGA MEGADRIVE- Road Rash 2, Shining Force (Dt.), Star Odyssey, Talespin (Dt.), Terminator 2, WWF Superstars, Young Indiana Jones, Superman, Steel Talons, Ecco, Arielle, Lotus Turbo Challenge, Streets of Rage 2, Thunderforce 4 (Dt.), Bio Hazard, Mega Lo Mania (Dt.), Powermonger (Dt.), Ninja Gaiden, u.v.m.
Weitere Neuheiten bitte telefonisch erfragen!

SUPER FAMICOM- Super Star Wars (Dt.), Wing Commander (Dt.), Road Runner, Imperium, Cyberspin, Chuck Rock, On the Ball, Spiderman, Push Over, X-Zone, Super Swiv, Skuljagger, Sim City, Blues Brothers, Full Metal Planet, Jimmy Connors Tennis, Superman, Out of this world, Power Athlete, Ken North 6, Gunforce, u.v.m.
Wir erhalten fast täglich Neuheiten. Einfach anrufen und nachfragen!

PC-ENGINE/TURBO GRAFX- Shadow of the beast (CD), Dragon Slayer (CD), Loom (CD), Exile (CD), Air Zonk, Kick Boxing, Falcon, Cosmic Fantasy (CD), Bomberman, u.v.m.

Viele Spiele mit zusätzlich deutscher Anleitung!

Grundgerät Turbo Duo mit deutscher Bedienungsanleitung. Alle beiliegenden Spiele mit deutscher Anleitung. Jetzt im Duo-Pack 1 Stereokabel extra.

Informieren Sie sich kostenlos gegen frankierten Rückumschlag (1,- DM).

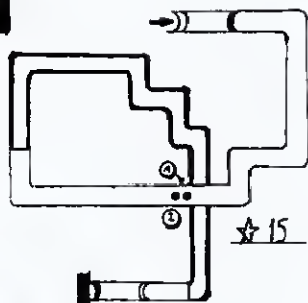
Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games.
Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1,-)!



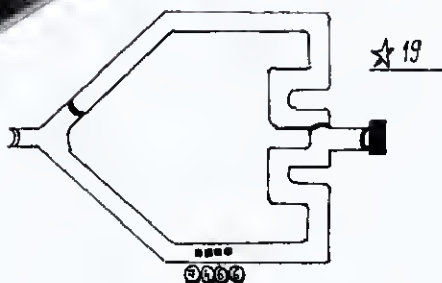
NEU

Stun Runner (Fortsetzung)

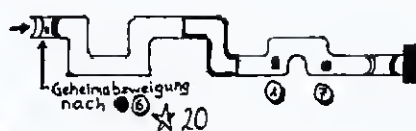
7



8

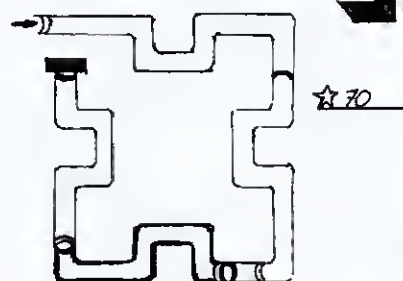


9

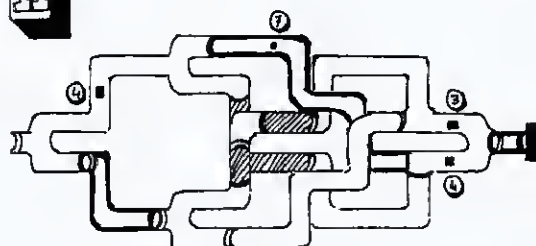


The Bonus = STARchallenge

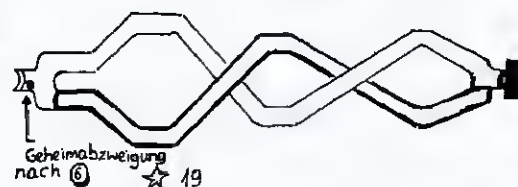
10



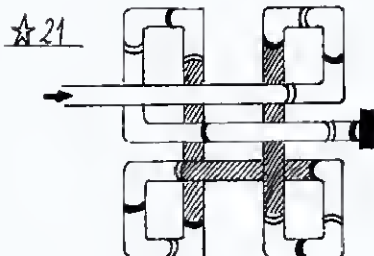
11



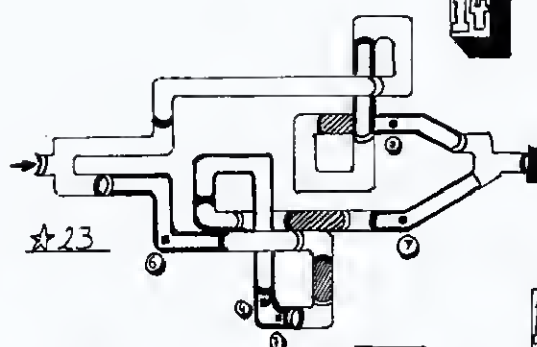
12



13

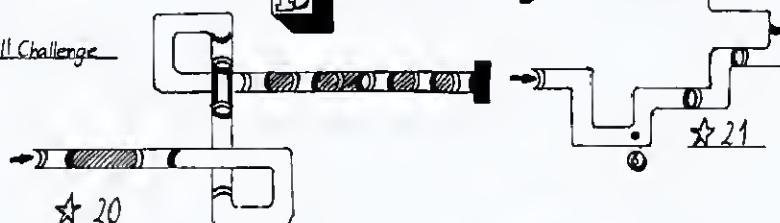


14



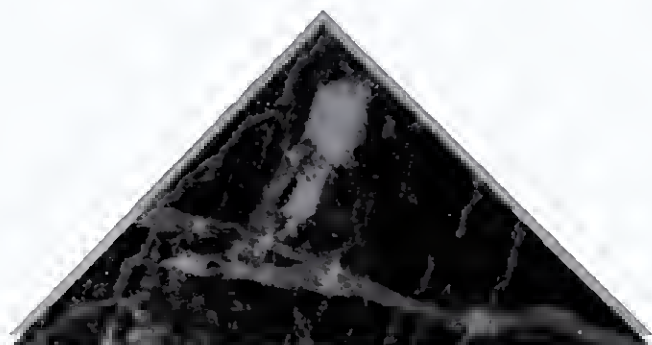
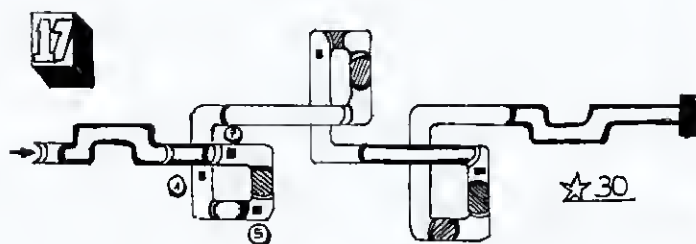
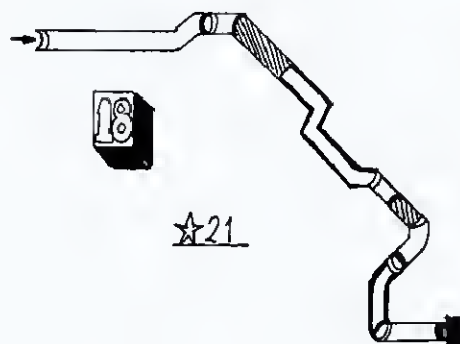
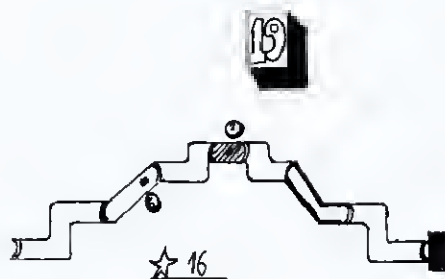
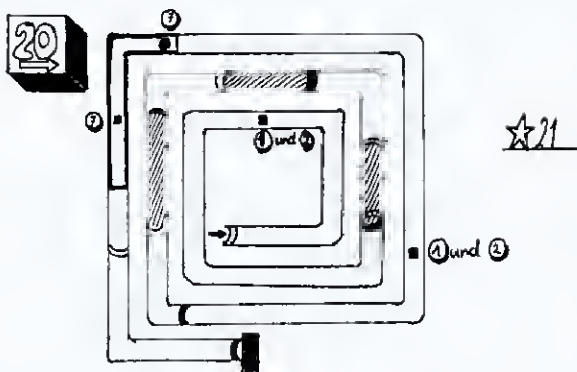
16

The Kill Challenge



15

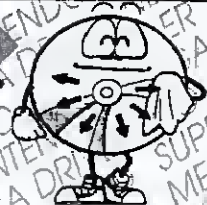
INTERFACE



Sonderangebote-nurgültigbis15.02.93:

SUPER NINTENDO
Super Tiny Toons a.A.
FatalFury a.A.
Hook US 89,-
Actraiser US 99,-
Neuheiten auf Anfrage

MEGA DRIVE
Tiny Toons a.A.
EA Hockey dt. 79,-
Rampart US 85,-
Team USA 85,-
Quackshot 45,-



NEO-GEO
FatalFury2 a.A.
Magician Lord 169,-
AlphaMissionZ 249,-
RoboArmy 249,-
Baseball2020 249,-

DIGITAL DREAMS

GAMEBOY
Neuheiten

Mo-Fr 10 bis 18 Uhr Sa bis 14 Uhr

07141 870814

Digital Dreams • B. Kiehl • Lorzingstr. 13 • 7140 Ludwigsburg

VIDEOSPIELE BAIER 02309/74091 15.00 - 18.30 h

Game Boy	NES	Mega Drive	PC-Engine jp
Bottleheads 60,-	Bucky O'Hare 105,-	World of Illus. 85,-	Aeroblast 95,-
Adv. Island 45,-	Solomons Key 60,-	Nabunaga CD 95,-	Bombberman 93 105,-
Bubble Bobble 45,-	NHLPA Hockey 80,-	Wonderdog CD 95,-	Chuckie Chan 95,-
B.C. Kid 50,-	Castlevania 90,-	Batman 60,-	Hero Tanma 75,-
Boxale 53,-	Solstice 70,-	Thunderstorm CD 95,-	Gunhed 75,-
Cremlins 2 50,-	Tiny Toon 90,-	Rainbow Island 75,-	Liquid Kids 90,-
Castlevania 2 50,-	Star Wars 105,-	Kid Chameleon 55,-	Parodius 105,-
KillerTamae 60,-	Super Maria 3 90,-	Mickey Mouse 60,-	PC-Kid I + II 95,-
Duck Tales 50,-	Parodius 70,-	Quackshot 55,-	Robo Lepus 25,-
Kwirk 43,-		Super Monaco 2 70,-	Power Sports 95,-
Mega Man 2 45,-	Super NES		S. Adv. Island 95,-
Nemesis 2 50,-	Axelay 95,-	Game Gear	G. of Thunder 95,-
R-Type 40,-	Adopter 40,-	Batman Returns 45,-	Twin Bee 90,-
Parodius 50,-	Dinosaurs 95,-	Chuck Rock 45,-	Star Paragel 105,-
Super Mario 2 50,-	F-Zero 95,-	Sonic 2 50,-	Gomola Speed 25,-
Tiny Toon 45,-	Desert Strike 113,-	Bare Knuckle 50,-	Tailie Kids 50,-
Turtles 45,-	Streetsfighter 2 93,-	Mastersystem	PC-Kid III 105,-
	Super Aleste 103,-	Space Invaders 88,-	Gradus II 105,-
Lynx	Hook 95,-	Chuck Rock 88,-	Salomander 75,-
Lynx 2 185,-	Pr. of Persia 95,-	Mickey Mouse 88,-	New Zealandstory 75,-
Batman 68,-	Pilotwings 93,-	R-Type 70,-	Fantasy Zone 75,-
Hockey 68,-	Marlokart 105,-	Super Monaco 2 77,-	P. of Persia 85,-
Taki 68,-	Turtles 4 95,-	Terminator 88,-	Bonanza Broth. 95,-
Turbo Sub 63,-			

SUNRISE

VIDEOGAMES

Inh. SÖHNKE STORBECK
Eppendorfer Landstr. 120, 2000 Hamburg 20

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

GAME BOY

WARRS AND

KEINE Versandkosten

24 Std. Bestellservice

24 Std. Anrufbeantworter

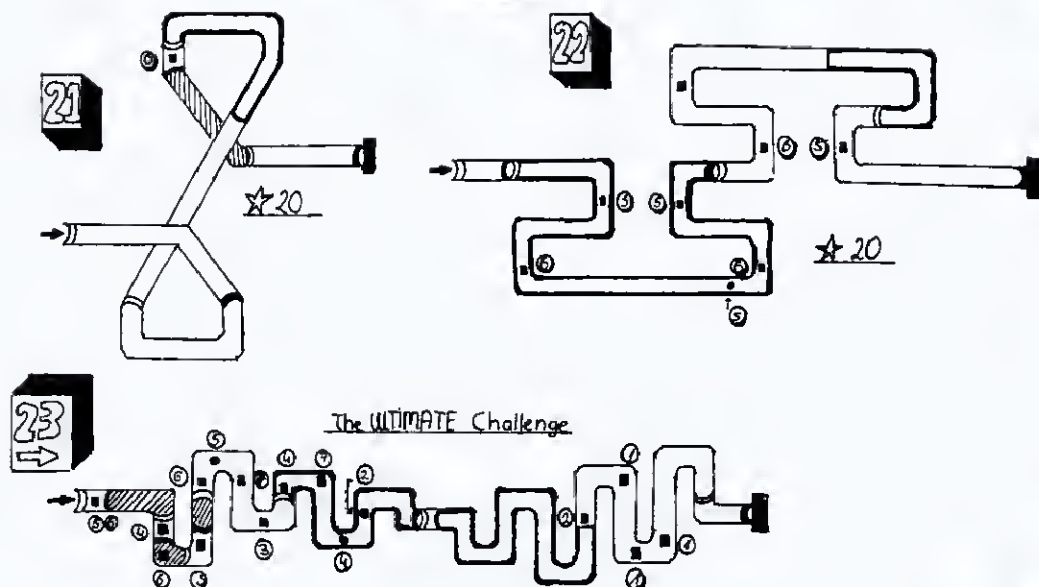
weitere Titel auf Anfrage

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Nintendo Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die Anweisung der Spiele sind in englisch, deutsch oder spanisch abgefasst. (US, D oder jap.) Beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Vorratungungen handelt! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Lieferung per Post u. Nachnahme. KEINE Porto und Versandkosten!
24 Std. Bestellservice (zeitweise Anrufbeantworter)
Tel./Fax 040-4602396 + 0172-4002601

IMPORTE-NEUHEITEN

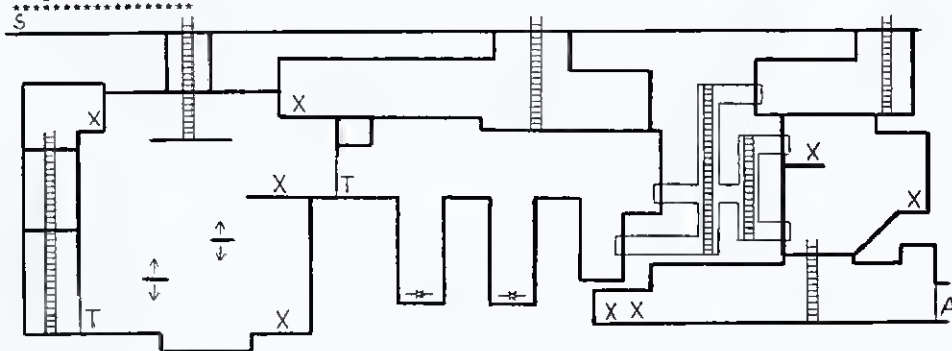
Stun Runner (Fortsetzung)



Legende

- S = Start
- A = Ausgang
- T = Tür
- X = Gefangener
- * = Bodenventilator
- ▲ = Spitzen im Boden
- || = Leiter
- I = Aufzug
- ↑↓ = auf- und abwärtsbewegende Plattform
- ←→ = links- und rechtsbewegende Plattform
- | = versteckter Eingang
- B = unsichtbarer Weg mit Bonusgegenständen
- ⊥ = Ein- bzw. Ausgang zu einem Tunnel
- ~~~~~ = Fließband
- ||||| = Schmelzofenbecken

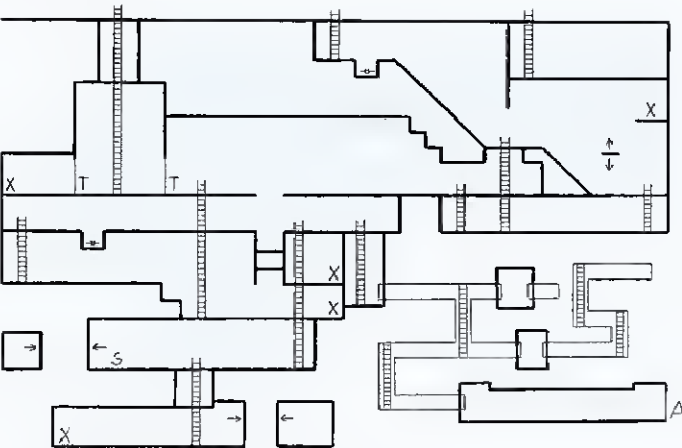
Stage 01 - Mission



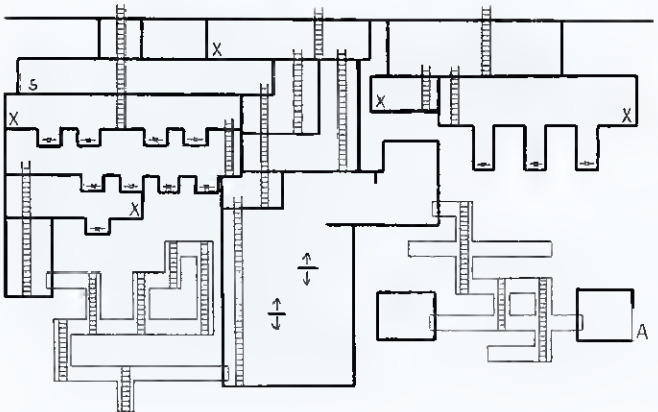
Alien 3 (Mega Drive)

Helmut W. Jakob aus Hundersdorf hat eine Belohnung für seine Pläne zur Monsterhatz *Alien 3* auf dem Mega Drive verdient. Der "mittellose Plänezeichner und Alien-Killer" darf sich über einen Koffer voller (Klein-)Geld freuen.

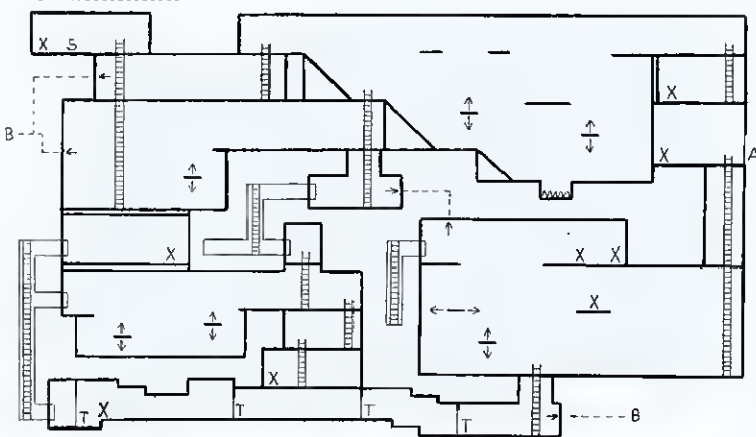
Stage 02 - Mission



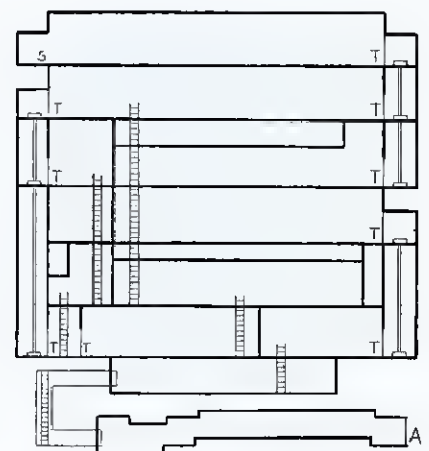
Stage 03 - Mission



Stage 04 - Mission



Stage 05 - Mayhem



**NUR WEIL WIR MAL
DAS FORMAT ÄNDERN,**

JUMP & RUN

**ÄNDERT SICH NICHTS
AN UNSEREM SERVICE**

Laden & Versand

Fon 0221-123393 Ebertplatz 2
Fax 0221-125676 5000 Köln 1

Preisliste gegen frankierten Rückum-
schlag DM 1,- Wir liefern per NN zzgl.
DM 9,- Porto & Verpackung

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderun-
gen vorbehalten.
Software ist ausser bei Defekt grund-
sätzlich vom Umtausch ausgeschlossen.

GAME-*Island* Berlin

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy,
PC-Engine, Game Gear, Super NES

Laden: Donau Str. 51 1000 Berlin 44
U-Bahnhof-Rathaus Neukölln
Tel.: 030-68 74 545 Fax: 030-69 1 38 38

SEGA SEGA
WORLD OF GAMES
Computerspiele - Videospiele

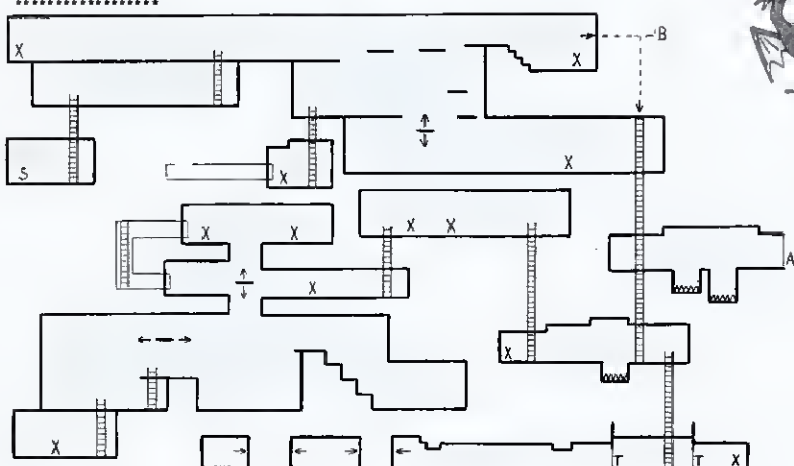
Turnstr. 6 W-7530 Pforzheim Tel. 07231 21404

SEGA Mega Cass.	DM	Game Gear Cass.	DM	Super Nintendo Cass.	
Afterburner II	119.90	NEU! Sonic 2	89.90	Zelda	99.00
Alien 3	119.90	Lemmings	89.90	F-Zero	99.00
NEU! Ariele	99.95	Batman Returns	89.90	Super Soccer	99.00
NHLPA Hockey	119.90	Shinobi 2	89.90	Super Tennis	99.00
NEU! Sonic 2	99.90	The Terminator	89.90	Mario Paint	99.00
NEU! Lemmings dt.	119.90				
NEU! World of Illusion	99.95	SEGA MEGA Drive		Game Boy	
Lotus Turbo Chall.	119.90	Magnum Set Mit 4 Spielen und 2 Pods		Super Mario 2	79.00
Super WWF	119.90	DM 369.-		Double Dragon 3	69.00
				Track+Field	69.00

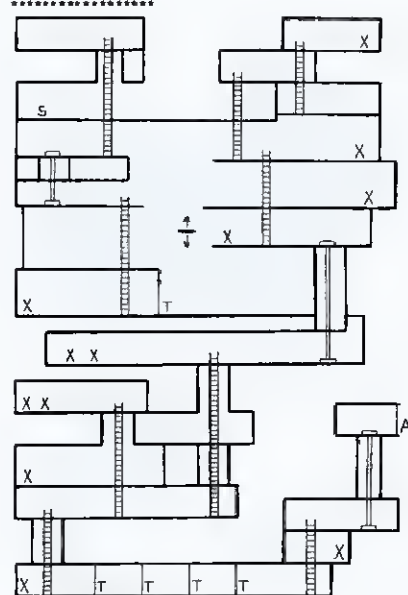
Außerdem im Angebot:

Außerdem im Angebot:
Spiel für Super NES, Game Boy, PC- und Amigaspiele.

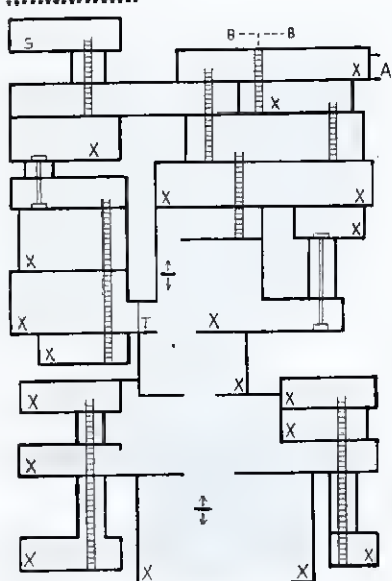
Stage 06 - Mission



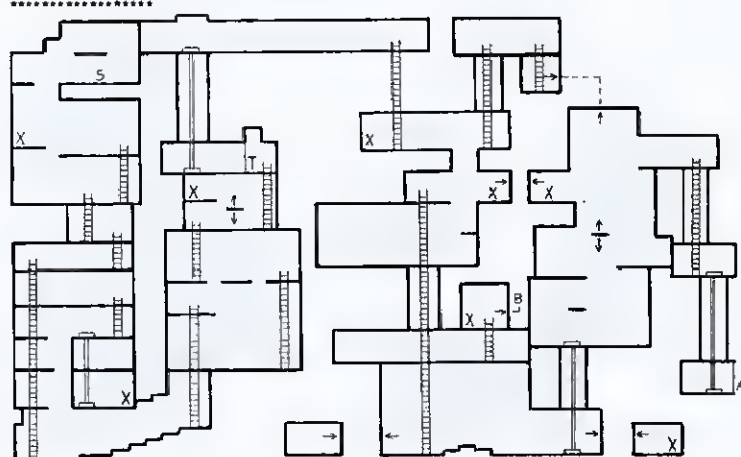
Stage 07 - Mission



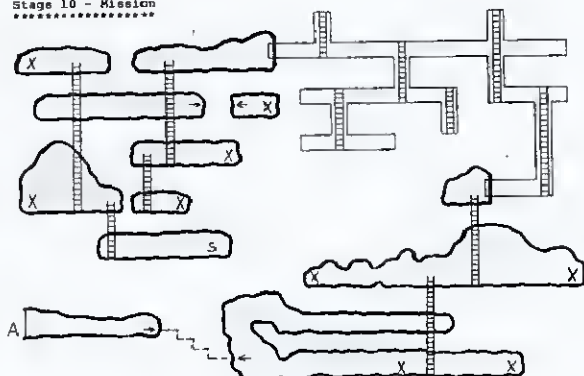
Stage 08 - Rescue



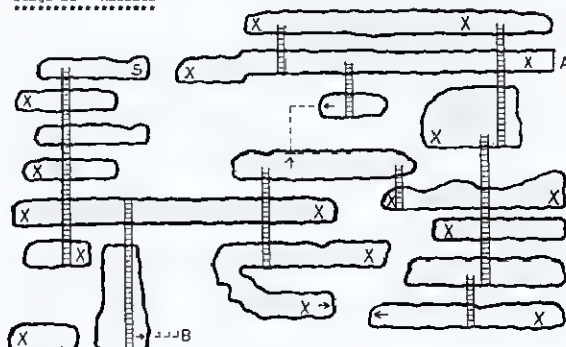
Stage 09 - Mission



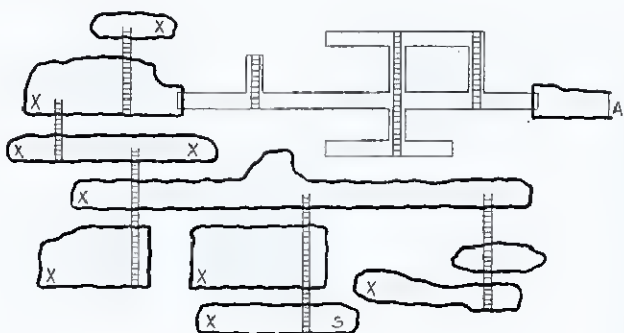
Stage 10 - Mission



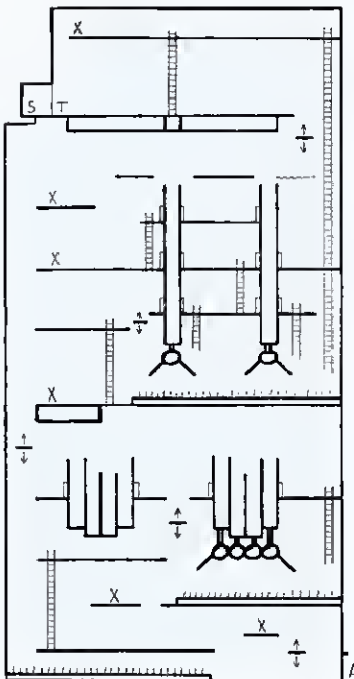
Stage 11 - Mission



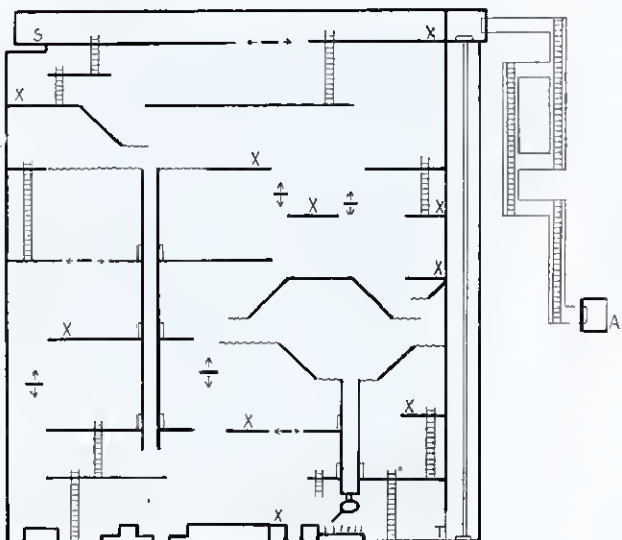
Stage 12 - Mission



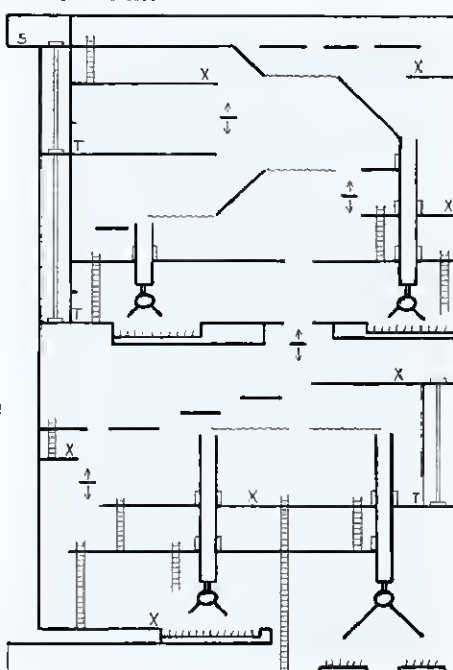
Stage 14 - Mission



Stage 13 - Rescue



Stage 15 - Mission



Immer Top Aktuell!

WOLF SOFT

Hard & Software - Versand
Schulstraße 3
5450 Neuwied 22

Fax: 0 26 22 / 8 35 83

Tel: 0 26 22 / 8 35 17

<< PC Engine Spiele 3er Set 99,- DM >>

PC ENGINE

Turbo Duo inc. 849,-
Jap.-Kompatibilität 350,-
Super Grafx 250,-
PC Engine jp. + Spiel 119,-
Vulcan Venture SCD 119,-
Wings of Thunder 119,-
Cards ab 19,-

SUPER NES

S-Nes dt. incl. RGB Kabel 359,-
RGB Kabel dt./us.+Hifianschl. 89,-
Konami Games ab 129,-
Star Wars 139,-
Devil Crush Flipper 139,-
Sim City dt. 139,-
Spiele ab 59,-

MEGA DRIVE

Sega Umschalter 50/60 Hz und jap./engl. 70,-
Sonic 2 99,-
World of Illusion 99,-
Streets of Rage 2 119,-
Module ab 29,-
3er Set Mega Drive Spiele 149,-

Accessoires

An- u. Verkauf von Gebrauchtwaren
Reparaturen
Anschlußkabel für Comm. 1084
Monitore u.a.
RGB Umschalter für Videospiele
(endlich kein umstöpseln mehr)

NEO GEO

Gold Set (Spiel + 2. Stick) 1099,-
Grundgerät incl. Schalter 50/60 Hz 788,-
Art of Fighting 399,-
View Point a.A.

MAK

Automatenkonsole MAK 549,-
MAK incl. Stick + Spiel 799,-
Top Platinen lieferbar z.B.:
King of Dragons, Galago 88,
Streetfighter 2 ca 100 Titel ab Lager

RAGUZI Soft- und Hardwarevertrieb

Liebigstraße 9 · 5216 Niederkassel 3 · Telefon 02208/74006 · Fax 02208/72699 · BTX *0220872699#

ACHTUNG KIDS! Legt Eure Geldgeschenke, die Ihr zu Weihnachten erhalten habt, zinsgünstig an. Denn am 1. März 1993 eröffnen wir das erste Ladenlokal in einer schönen Stadt zwischen Köln und Bonn. Man sagt, daß die Eröffnungsangebote gnadenloser als Wahnsinn seien. Die aktuellen Eröffnungsangebote werden in der Video Games 03/93, sowie über BTX *2002974006# bekannt gegeben.

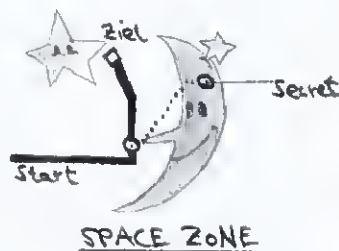
Versandkosten: Nachnahme, zuzüglich 10,00 DM.
Bestellungen ab 300,00 DM versandkostenfrei!

Mario Land 2 (Game Boy)

Jens Niemax und Stephan Schwingeler aus Schwerte haben das neueste Mario-Abenteuer auf dem Game Boy schon geknackt. Ihre Karten und Tips sollten auch Euch helfen.

hinter findet Ihr den Eingang zu einer Geheimhöhle.

Mario Zone: Trotz intensiver Suche konnten wir hier keine Geheimhöhle finden.

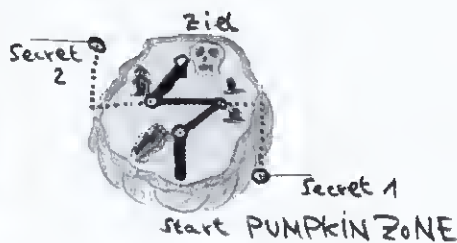
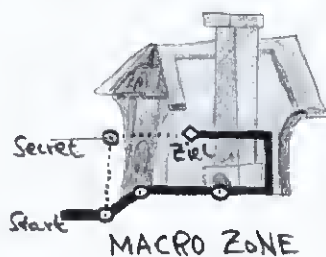


Pumpkin Zone: Kurz vor dem Ziel taucht Ihr in einem der Becken unter. Mit Drehsprüngen zerstört Ihr die beiden Steine an der Röhre. Um zum zweiten Bonusraum zu gelangen kurz vor dem Ende von der obersten Treppenstufe abheben und nach rechts fliegen.

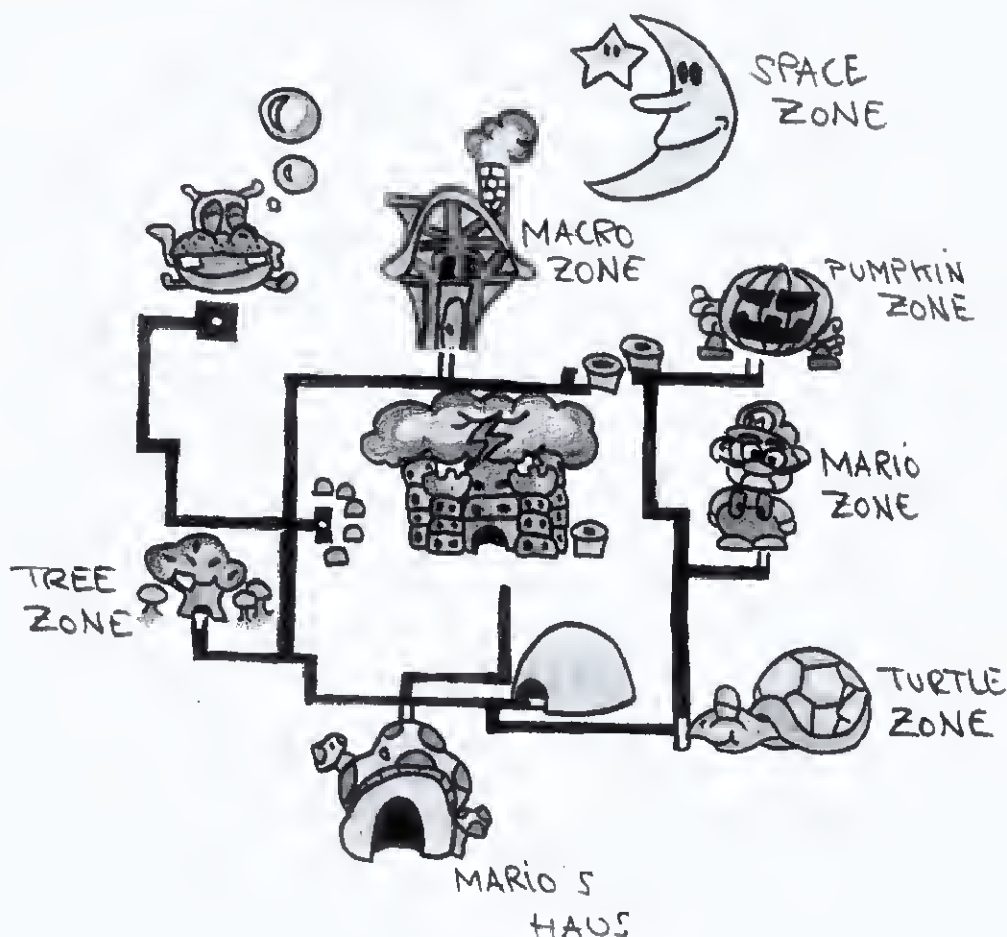
Nilpferd: Springt in eine Blase und fliegt am oberen Bildrand bis zum Ziel. Ihr gelangt in die Star Zone, durch das untere Ziel erscheint Ihr rechts vom Macrohaus.

Space Zone: Gelegentlich trifft Ihr auf Space-Krabben, die um einen Block kreisen. Eine krabbelt nicht, von dort muß Mario hochspringen. Ein Block erscheint und gleich darüber zwei weitere. Nun weiter nach rechts springen und schon landet Ihr vor einem Bonusraum.

Macro Zone: Die Abkürzung zum Endgegner der Macro Zone findet Mario wie folgt: Die Deckenröhre ist mit zwei Steinen verschlossen, unter der Röhre liegen vier unsichtbare Steine. Von dort aus zerstört Ihr die beiden Verschlusssteine mit dem "Feuerblumen-Mario".



Turtle Zone: Im ersten Teilabschnitt springt Ihr von Zeit zu Zeit aus dem Wasser und sucht nach einem Durchgang, den Ihr als Winzling durchschreitet. Da-



Adventure Island (NES)

Wer auf der Insel seiner Wahl beginnen möchte, probiert den folgenden Cheat von Dominguez Francisco aus Kriens: Drückt einfach rechts, links, rechts, links, A, B, A, B.

Axelay (Super Nintendo)

Ute Braun aus Köln weiß, wie Ihr bei Axelay unverwundbar werdet: Pausiert das Spiel, startet wieder, wartet eine Sekunde und drückt erneut Pause. Nun Select, oben, unten, links, rechts, Y, B, A, X und Start. Nun müßte oben das Wort "MUTE-KI!!!" erscheinen. Übrigens: Wenn Ihr die Bewaffnung, die Bomben und das Umschalten auf einen Knopf legt, habt Ihr einen "Superschub". Den Rundum-Laser solltet Ihr dann aber nicht mehr verwenden.



Warriors of the Eternal Sun (Mega Drive)

Stefan Lasser aus Apfing sorgt für Trubel in der Unterwelt: Seine Eternal Sun-Lösung hat's dank detaillierter Karten in sich.

Der Lösungsweg: Um eine vernünftige Heldengruppe zusammenzustellen, nehmt Ihr einen Kämpfer, einen Kleriker, einen Magier und einen Dieb, Zwerg, Halbling oder einen zweiten Kämpfer. Nun holt Ihr die magischen Gegenstände aus dem Schloßkeller und geht dann einkaufen. Danach wandert Ihr zu den nordwestlich gelegenen Beastman-Camp und kämpft gegen die dort versteckten Beastmen (7) – so bekommt Ihr viele Erfahrungspunkte und einen Haufen Gold. Treibt Euch nun ein wenig im Flußtal und der Höhle unter dem Wasserfall herum, bis alle Helden zum zweiten Level aufgestiegen sind. Dann durchsucht Ihr die Beastman Caves: In einer der unteren Höhlen befindet sich ein Schriftstück (Parchment), in der mittleren oberen Höhle wird ein Durchgang durch Weinreben versperrt. Nachdem Ihr diesen untersucht habt, geht Ihr zurück ins Schloß, wo Ihr von Marmillian einen verwitterten Weinstock erhaltet – mit diesem beseitigt Ihr die Weinreben. Ihr gelangt in eine größere Höhle (Karte 3), die in eine Sumpfwelt führt. Das Schlußmonster ist ein großer Saurier, der nicht zu unterschätzen ist. Im Sumpf (Karte 3) könnt Ihr getötete Kameraden an einem See wiederbeleben und Verletzte an einem Baum heilen. Dann wandert Ihr zum Dorf der Lizard-Men und macht 12 der Kreaturen den Garas. Nehmt Ihr Gold, durchsucht die Hütten und pilgert zurück zum Schloß. Als nächstes geht Ihr in die Azcan Cave, die in eine Dschungelwelt

Backup Infos

Tips, Tricks oder ausgetrickst!



Wer, Wie, Was ?

Wenn es Euch so ergeht, holt Euch die ultimativen Informationen zu Euch nach Hause !!!

Wir informieren über:
Sicherheitskopien, Raubkopien, "Wie gut sind Raubkopien?", Programmierung eigener Module, Datensicherung, -archivierung und Erweiterungen für diverse Spielekonsolen ...!!!

Und wo ??? Wir nennen Namen !

Schutzgebühr hin und her! Auch uns erschägt die Steuer, trotzdem sind 2.- DM nicht zu teuer. Anfragen mit frankierten Rückumschlag.



JW/EDV-Service
PLK: 061727 C
2000 Hamburg 61

FUNMAIL

Filles US Imports, jp ... Japan, dk ... deutsch
VISA/MC/STEVENAGE CARDS welcome.

SUPER NINTENDO DT

ÖS 1690,-

Axelay jp 870,-
Imperium 850,-
Smash TV jp 680,-
Lemmings jp 420,-
Castlevania 4 jp 620,-
Looney Tunes a.A.
J. Connors Tennis 970,-
Super Adapter 290,-
für Importspele

SEGA MEGA

Ariels Little Mermaid 710,-
Donald Duck jp 325,-
Sonic 2 630,-
Wani Wani World jp 290,-
World Illusion a.A.
Shinobi 2 a.A.

GAME BOY

Cyraid 295,-
Turrican 310,-
Dr. Mario dt 295,-
Super Mario 2 a.A.

GAME GEAR

Barre Knuckle jp 420,-
Predator 2 640,-
Sonic 2 jp 450,-

AUSTRIA

Alle Preise incl. 20% MWST.
Versand: ÖS 50,-
Tel.: 0512/36 144 14
FUNMAIL Postfach 46, A-6029 Innsbruck

ZAPP

G • A • M • E • S

ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ
Tel. 061 31/230492
Fax 061 31/230493



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN
HITS FÜR
GAMEBOY UND GAMEGEAR.

Laden und Versand

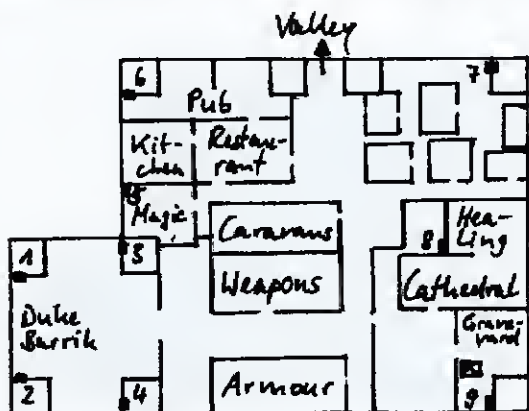
DIE MEISTEN IMPORTSPIELE
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

Super Nes:		
Star wars 14	149,-	
Fatal Fury	169,-	
Yaki Crush	149,-	
Tiny Toons	149,-	
NBA Challenge	139,-	
Wing Commander	149,-	
Rushing Beat Run	a.A.	
Alle Pads und Joysticks umgebaut für PAL-Versionen		
NEO GEO:		
Fatal Fury 2	a.A.	
Sengoku 2	a.A.	
Soccer	a.A.	
Wrestling	a.A.	
Mega Drive:		
World of Illusion	99,-	
Bio Hazard Battle	119,-	
Ecco the Dolphin	119,-	
Wrestlemania	119,-	
Super Battletank	129,-	
Talespin	99,-	
Mick & Mack	129,-	
Turtles	129,-	
Streets of Rage 2	a.A.	
Shinobi 2	a.A.	
50/60 Hz-US/Jap. Umbau	60,-	
Zwei Schalter, und Sie können auch in Zukunft jede Software spielen bzw. jedes CD-ROM anschießen!!!!		
Turbo Duo/Grafic:		
Turbo Duo inkl. 6 Spiele	799,-	
Loom	119,-	
Dragons Slayer	119,-	
Bank Thunder Shooting	119,-	
Bank 3	a.A.	
Vulcan Venture (Gradius 2)	a.A.	
Bomberman	a.A.	

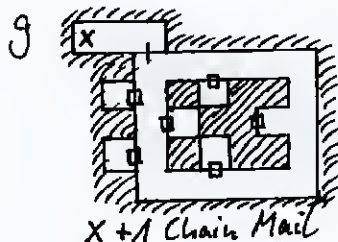
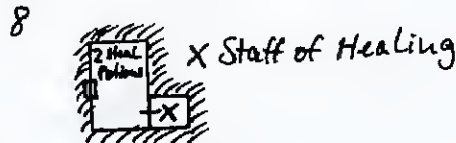
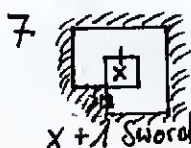
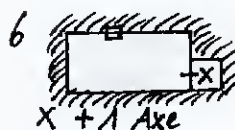
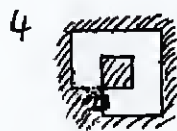
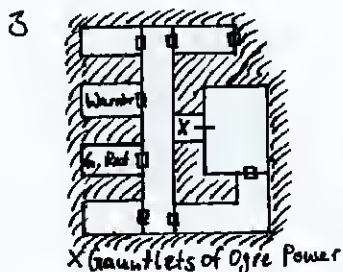
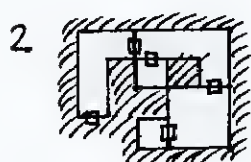
führt (Karte 4). In dieser Höhle leben giftige Giant-Scorpions, die Ihr mit Fernwaffen erledigen

weichen (Karte 5). Im fünften Stockwerk bekämpft Ihr nochmal eine Horde Azcans, ehe

Karte 1: Duke Barnik's Schloß und seine Keller



- | Legende | |
|---------|---|
| 1 | Marmillian's Tower |
| 2 | Mage's Tower |
| 3 | Dungeon |
| 4 | Fuard Tower |
| 5 | Magic Laboratory |
| 6 | Pub Cellar |
| 7 | Guard Tower |
| 8 | Hidden Cellar |
| 9 | Crypt |
| X | Extended Cellar of the Cathedral (erst nach Zerstörung der Stadt offen) |



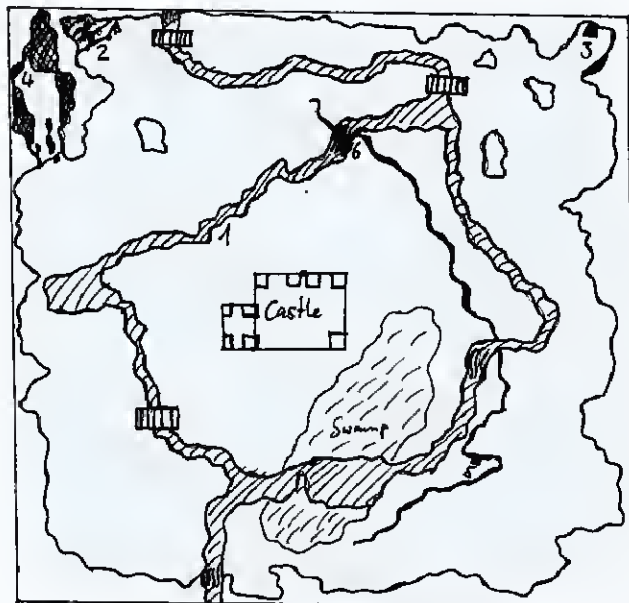
solltet. Im Dschungel geht Ihr zur Pyramide, in der acht Azcan-Warriors auf Euch warten. Folgt dem gestrichelt gekennzeichneten Weg, um den Fallen auszu-

Ihr an die vier Ringe des Feuerschutzes kommt. Darauf geht's zurück zum Schloß, heißt alle Charakteren, verschleudert Euer ganzes Geld und sprecht mit

dem König. Der verbannt Euch aus der Stadt und Ihr könnt bis zum Ende des Spiels nichts mehr kaufen oder Euch heilen lassen. Mit den Ringen geht Ihr

Karte 2: The Valley

- | Legende | |
|---------|--|
| 1 | Beastmen's Camp |
| 2 | Beastman Caves (1000 gp für eine Caravane) |
| 3 | Azcan Caves (2000 gp) |
| 4 | Fire Dungeon |
| 5 | Elfen Caves (4000gp) |
| 6 | Cave under the Fall |



ins Fire-Dungeon. Auf dem Weg durch die Flammen stoßt Ihr unter anderem auf rote Drachen und Feuergiganten. Der Eingang zur Höhle wird ebenfalls von einem roten Ungetüm bewacht. Die Höhle ist dreigeteilt: Der dritte Abschnitt wird von allerlei Untoten bevölkert: Die Whights, Wraiths und Spectres haben die Eigenschaft, ganze Erfahrungslevel mit einem Schlag abzuziehen. Man sollte sich also darauf beschränken, das Amulett (Karte 6, III.) zu holen und wieder ins Schloß zurückzukehren. Das Schloß ist inzwischen von den Einwohnern der Stadt zerstört worden. Nur Marmillian wartet noch auf Euch. Ihr erhaltet eine alte Schriftrolle und den Auftrag, ins Reich der Dungelelfen vorzustoßen und eine Kreatur namens Burrower zu vernichten. Zu den Höhlen dieser Elfen gelangt Ihr durch den Keller der Kathedrale – durch das offene Grab auf dem Friedhof gelangt Ihr hinein. Tückische Kreaturen sind Basiliken, die Ihre Opfer ver-

Karte 3: Cave under the Fall

steinern können sowie Pyrophydras und Flapsails, die in Erscheinung und Verhalten roten Drachen sehr ähnlich sind. Der Keller endet in einem hohlen Baumstumpf westlich eines Höhleneingangs. Durch diesen Eingang betretet Ihr die Höhle der Dunkel elfen (Karte 7). Außerdem führt sie in die unterirdische Stadt der Elfen (Karte 8). Dieser Dungeon wimmelt vor



Karte 4: Azcan Caves

Legende

1 MT-Chief; Scrolls:

Cure Light Wounds,

Cure Serious Wounds,

Bless; Gold

2 TR-Chief; Gold,

Regeneration-Ring,

Fireball-Spell

3 MT-Lieutnant; +1

Leather; Spells: Web,

Magic-Missile, Dispel

Magic

MT

Minotaur

RS

Rock Statue

SG

Stone Giant

CB

Cave Bear

GAs

Giant Ants

TR

Troll

ST

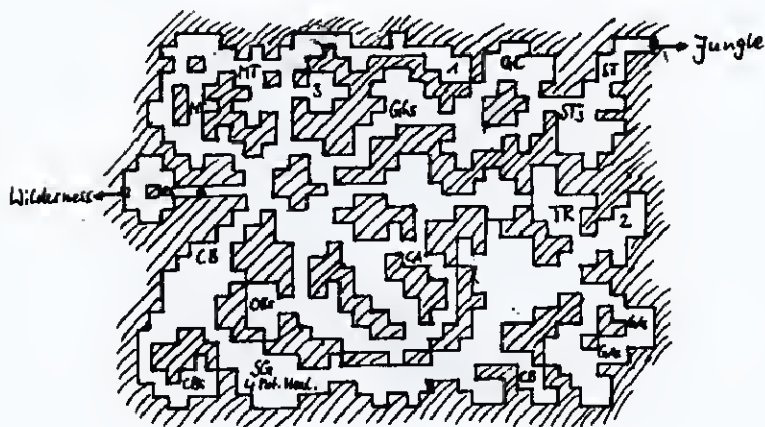
Saber Tooth

GSs

Giant Scorpions

CA

Caecilia



Elfenkriegern und -magieren. Habt Ihr alle vernichtet, gelangt Ihr die Höhle des Burrowers, in der besonders garstige Viecher hausen: Feurige Efreets, giftige Medusen und ein Vampir, der zwei Erfahrungslevel mit einem

Treffer abzieht. Es folgt der Burrower selbst, mit dem Ihr aber gottlob nicht selbst kämpfen müßt...

Aktuell Innovativ Kompetent:

Die
**COMPUTER
BÜCHER**
des
**MARKT
&
TECHNIK**
Verlages.
Jetzt
im
Handel!*

*Buch- und PC-Handel
oder in den Buchabteilungen der
Warenhäuser!



Markt&Technik

Markt&Technik Bücher - das Erfolgsprogramm
für Ihr Programm!

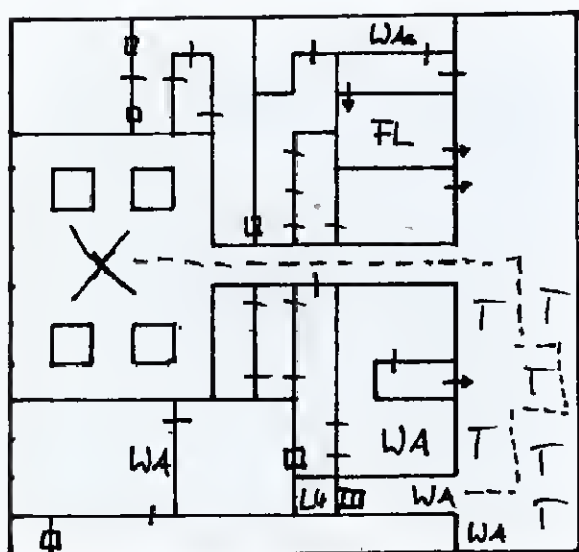
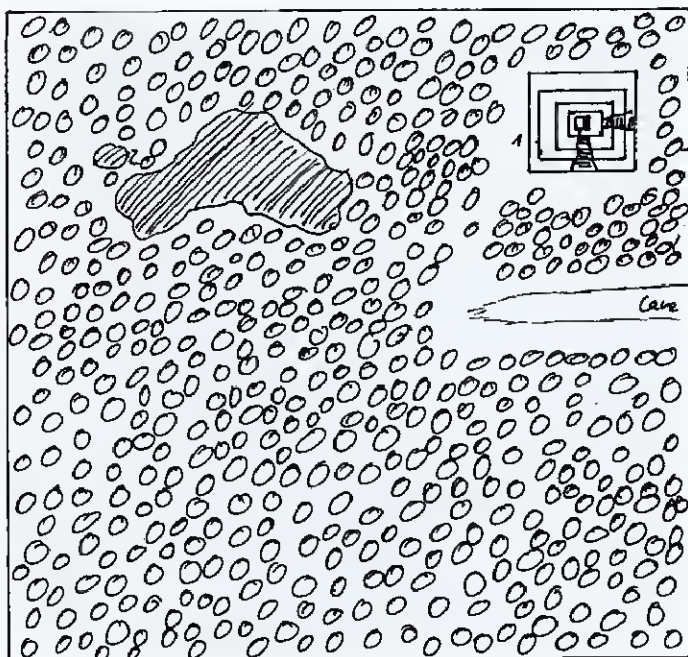
5302

INTERFACE

The Jungle

Legende

- 1 Azcan Pyramid 2 Lake of Healing

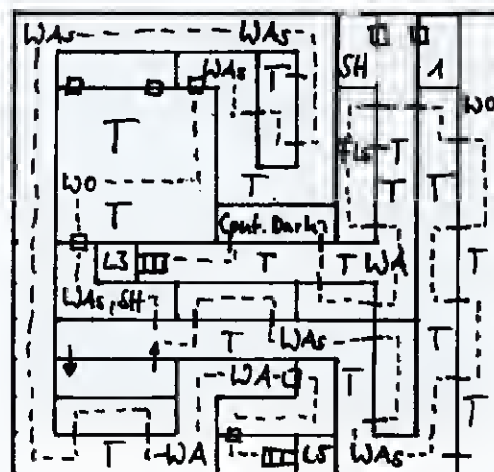
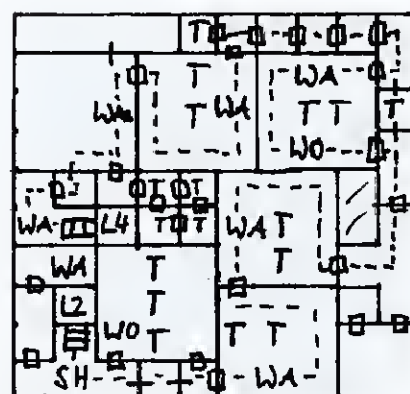
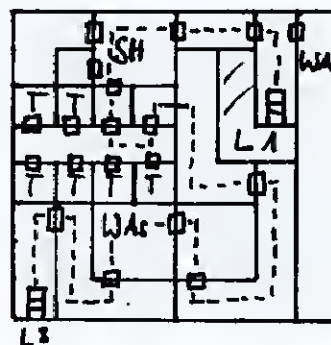
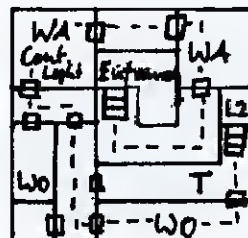


X Inner Sanctum:
Azcaus, Map, 4 Rings of
Fire Protection

Karte 5: Azcan Pyramid

Legende

- FL Flying Viper SH Shaman
WA Warrior T Trap
WO Wokan --- Weg an den
Fallen vorbei



1 Potion of Cure Poison

Karte 6: The Fire Cavern

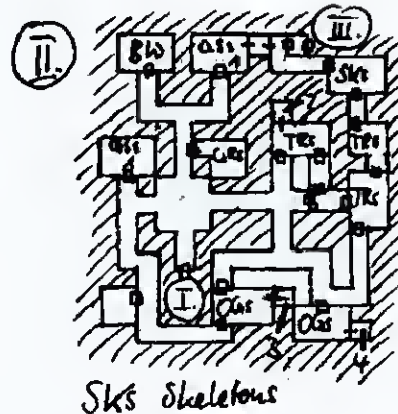
Legende I.

1 Red Dragon, Anti-Magic-Shell-Scroll
2 +1 Sword, Ice Storm, Lightning-Bolt, Cloud-Kill
3 Cloak of Displacement, 2 serious Wounds-Scrolls
4 Gargoyles, 2 Cure Poisons

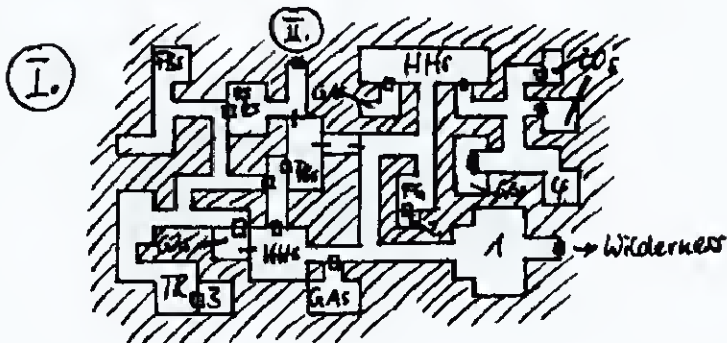
HHs Hellbounds
GAS Giant Ants
FG Fire-Giant
FBs Fire Beetles
TR Troll
RS Rock Statue
ZOs Zombies
GGs Gargoyles

4 Death Spell, Potion of Healing, Gold

GRs Giant Rats
OGs Ogres



SKs Skeletons



Legend II.

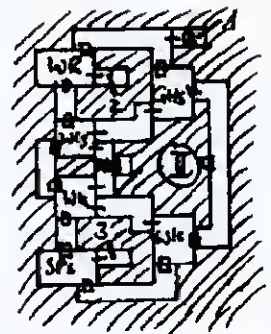
1 2 Cure Poisons
2 +2 Sword, 3 Cure
3 500 Gold

BW Black Widow
GSs Giant Scorpions

Legende III.

1 Oltec Merchant, Medaillon
2 +2 Shield, +2 Mace, 2 Heal Spells
3 +1 Shield, +1 Plate, Dispel Magic, Confusion Spell

GHs Ghouls
WR Wraith
SH Shadow
SPs Spectres
Wls Wights



DIE REVOLUTION



Diese **MAGIC** Kopierstation liest Ihre wertvollen Spielmodule aus und speichert sie auf eine Diskette ab. Sie machen also ein **Backup** (Sicherheitskopie) Ihrer eigenen Module. Die Spiele werden direkt ab Diskette, **ohne Original Modul**, mittels Menü geladen.

MAGIC Super Nintendo dt., Super Nintendo us, Super Famicom jp. DM/FR 580,-
ADAPTER Game Boy DM/FR 200,-
MAGIC Mega Drive DM/FR 580,-
NETZTEIL 1 Ampere GRATIS

Diese Geräte sind absolut legal, denn das Gesetz erlaubt Sicherheitskopien Ihrer Originalmodule.

*Super Nintendo, "Super Famicom" und "Game Boy" sind eingetragene Warenzeichen der Firma Nintendo of America und Japan
*Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Sega Enterprises Japan und Europa.

J.B. King Joyboard S NES dt/us/jp DM / FR 120,-
Apollo Joystick mit MICRO SWITCH DM / FR 150,-



★ SFC
★ PC-ENGINE
★ MEGA DRIVE

★ S NES
★ NEO GEO
★ SUPER GUN



RGB Kabel Kein "AV" für Super Nintendo Deutsch OM / FR 40,-
Antennen Eingang Note 4 Schweiz Note 3
AV Eingang Note 3 Schweiz Note 4
RGB Eingang Note 1 Schweiz Note 6

- Schicken Sie uns DM / FR 10,- mit einem an Sie adressierten und frankierten Rückumschlag und wir verraten Ihnen die Lösung.
- Schicken Sie uns DM / FR 15,- mit ausgefülltem Paketaufkleber und ein RGB-Kabel für S NES us/jp und wir bauen es Ihnen umgehend um.
- Oder noch einfacher: Bestellen Sie für DM/FR 40,- bei uns ein RGB-Kabel für Ihren S NES dt und Sie werden staunen über die neugewonnene Bildschärfe.

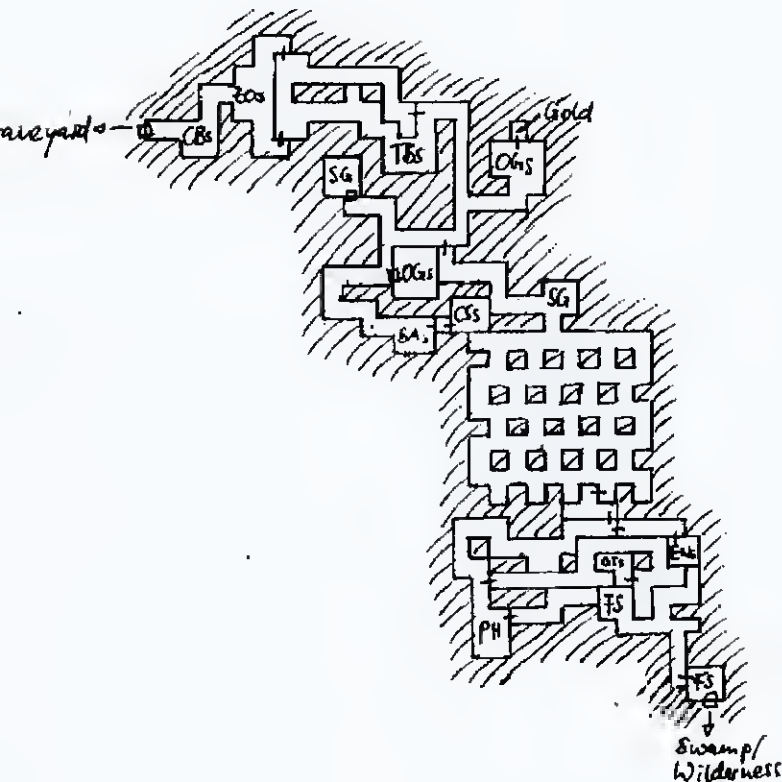
Tel./Fax Montag - Freitag
Samstag
Übrige Zeit Tel. Beantworter bzw. Fax

13.00 - 18.30 Uhr
8.00 - 11.00 Uhr

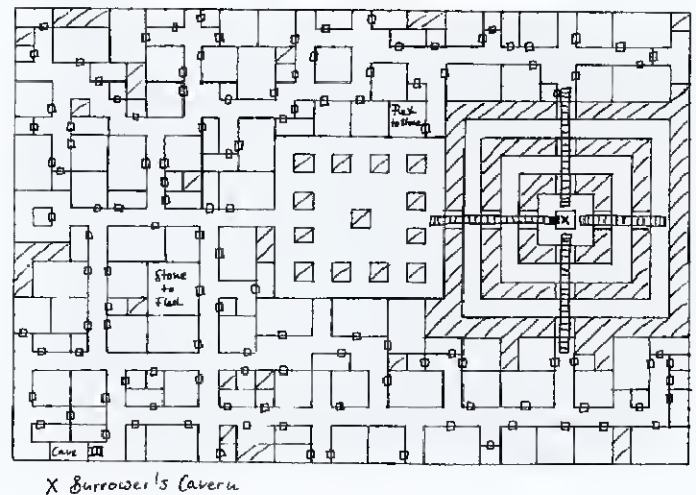
GT Elektronik • Hohlegasse 28 • CH 4104 Oberwil/Basel
Telefon/Fax CH 061 401 42 24 • D 00 41 61 401 42 24

Karte 7: The Cellar of the Cathedral

Legende		CSs	Crab Spiders
CBs	Cave Bears	GTs	Giant Toads
ZOs	Zombies	EWs	Elf Warriors
SG	Stone Giant	PH	Pyro-Hydra
OGs	Ogres	FS	Flapseil
BAs	Basilisks	TBs	Tiger Beetles

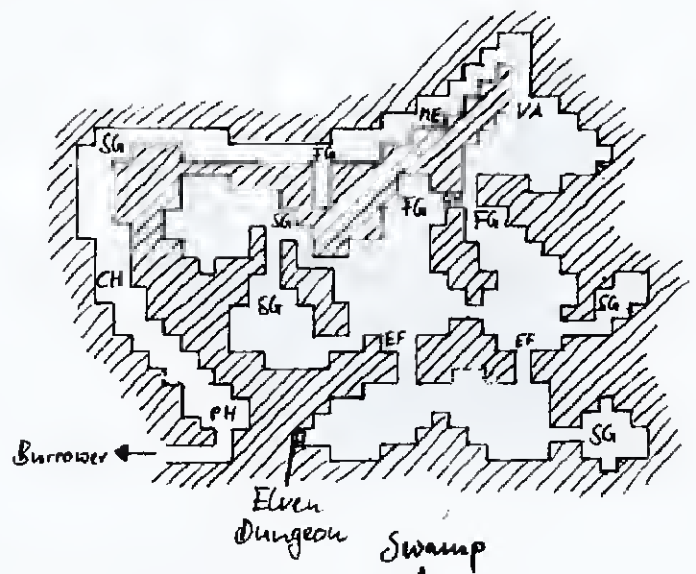


Karte 8: The Elfen Dungeon



The Burrower's Cave

Legende		ME	Medusa
EF	Efreeti	CH	Chimera
SG	Stone Giant	VA	Vampire
FG	Fire Giant	PH	Pyrohydra

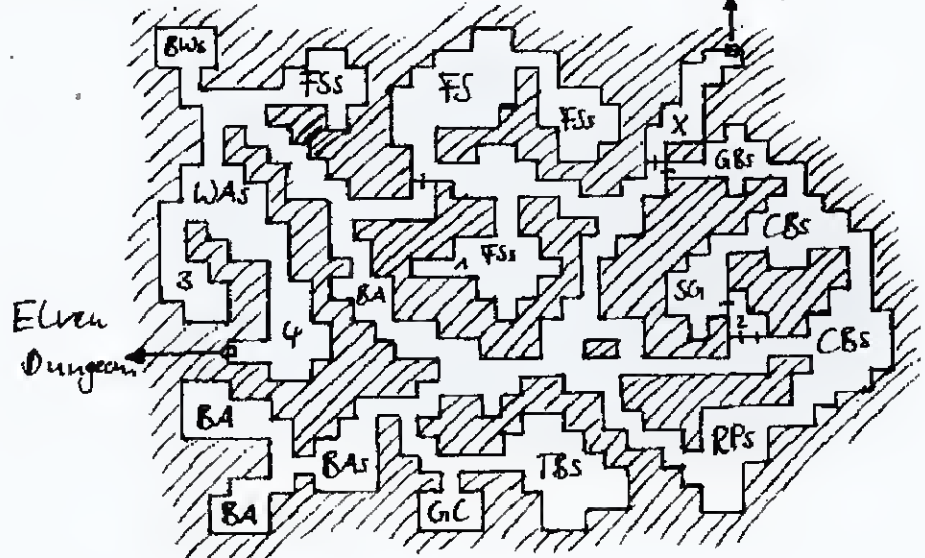


Caverns of the Evil Elves

Legende	
1 2	Cureall Scrolls
2 4	Cure Serious Wounds Scrolls
3	Elf Warriors, Elf Captain
4	Elf Warriors, Elf Wizards, Disintegrate Scroll

X Hier benötigt Ihr das Medaillon aus der Fire-Cavern und Marmillians Scoll

SWs	Black Widows
FS	Flapsmil
GBs	Giant Bats
CBs	Cave Bears
RPs	Rock Pythons
TBs	Tiger Beetles
GC	Gelatinous Cube
BA	Basilisk
SG	Stone Giant
WAs	Elf Warriors



Tiny Toons (NES)

Unser Aufruf in VIDEO GAMES 10/92 hat gefruchtet: Michael hatte Euch am Ende seines Players-Guides gebeten, selbst den idealen Weg durch Montys Villa zu finden und einzusenden. Andreas Coder aus Waldenbruch ist einer der Einsender, auf dessen Lösungsweg die Entscheidung fiel. Als zusätzliche Spielfigur solltet Ihr Dizzy Devil mitnehmen.

Level 6-1: Nachdem Ihr den ersten Wächter beseitigt habt, drückt das Steuerkreuz nach links unten und haltet es fest – Ihr rutscht schnell nach rechts. Springt über die ersten beiden Löcher, rutscht unter dem Kerzenleuchter entlang und springt sofort danach über die Wächter. Jetzt laßt Ihr das Steuerkreuz los und geht auf die zweite Plattform. Sobald der Wächter zu sehen ist, springt Ihr ihm auf den Kopf und drückt das Steuerkreuz

hinter die dritte Stacheldecke und wartet (Steuerkreuz loslassen) bis Ihr wieder genug Energie habt. Dann rutscht Ihr mit Taste B weiter bis zur Tür.

Level 6-3: Springt auf den Aufzug. Haltet das Steuerkreuz nach unten, um an den ersten zwei Geldkanonen vorbeizukommen. Springt hoch, wenn der dritte Geldsack erscheint. Beim vierten duckt Ihr Euch, beim fünften hüpfst Ihr wieder. Beim sechsten wieder ducken und beim siebten den Wirbelsturm einsetzen – so kommt Ihr auch an den beiden folgenden vorbei. Beim zehnten und elften springen, beim zwölften ducken. Danach müßt Ihr unbedingt das Happy-Herz aus dem Ballon klaben.

Level 6-4: Springt als Wirbelsturm auf die ersten drei Blöcke, damit Euch der Gegner nicht erwischt. Der Rest des Wegs ist einfach.

Level 6-5: Diesen Level bewältigt Ihr schnell, indem Ihr von einer Plattform auf die nächste springt. Wenn Ihr bei der achten zur neuen Schwierigkeiten be-

wieder nach links unten bis Ihr zu einer Tür kommt.

Level 6-2: Wechselt jetzt zu Dizzy Devil, killt den Gegner und steuert erneut nach links unten. Kurz vor den ersten Stacheln drückt Ihr auf B, damit sie Euch nichts anhaben. Rutscht bis kurz

kommt, springt erst von der achten ab, wenn sie schon bis zur Hälfte in der Wand verschwunden ist.

Finale: Sobald eine Faust erscheint, draufspringen. Von dort aus erreicht Ihr Montys Kopf im Sprung.



GAMEBOX

The number to get more action and adventure without breaking your piggy bank :
05 51/48 72 22

SNES - Mario Kart - Dt. - DM 95,90

SNES - Sim City - Dt. - DM 95,90

SNES - Parodius - Dt. - DM 119,90

Ab 3 Titel keine Versandkosten !

Shop und Versand:

GAMEBOX

Weender Str. 85
3400 Göttingen

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30 - 18.30 Uhr
Sa 9.30 - 13.00 Uhr

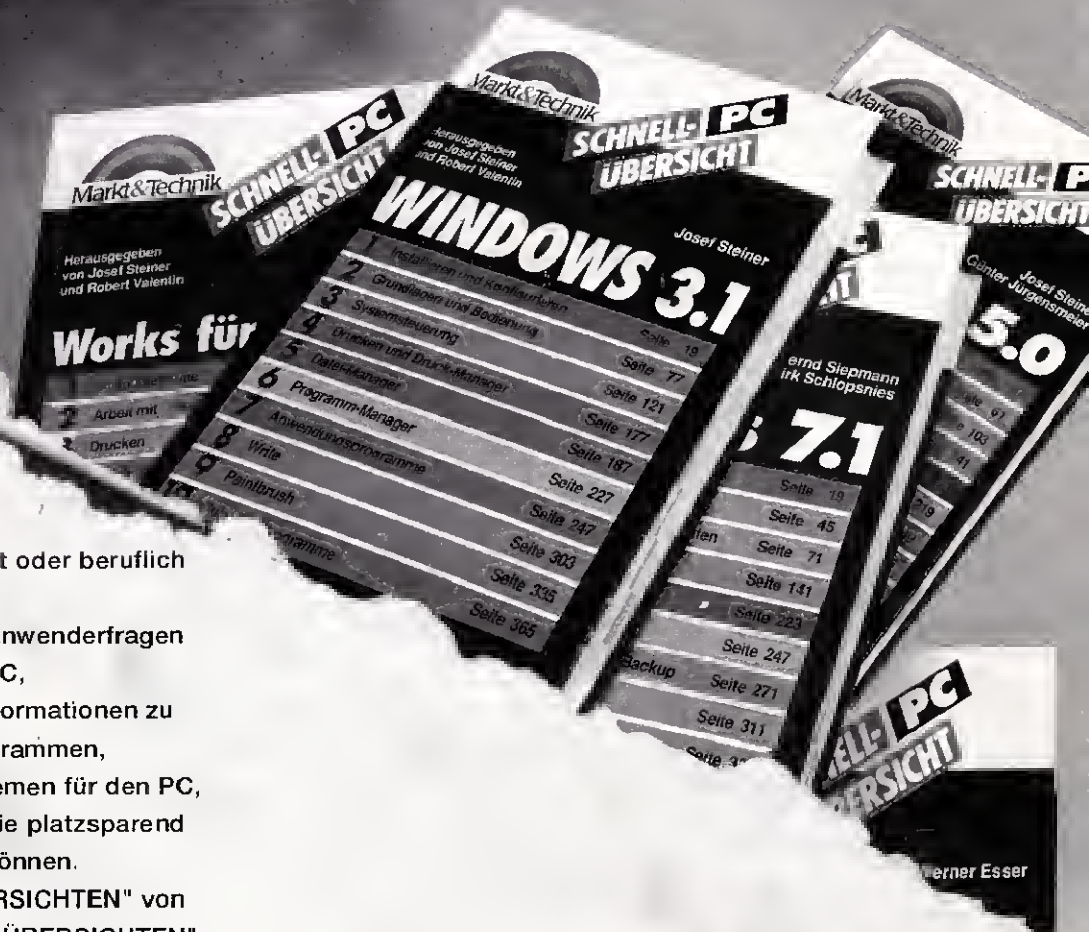
Nintendo® Club-Magazin

Wir schicken Euch das Nintendo Club-Magazin und unsere Nintendo-Spieliste zu

Einfach Euren Coupon und 2,- DM Rückporto in Briefmarken oder - falls Ihr keinen Coupon habt - 4,70 DM in Briefmarken an uns senden.

Unsere Nintendo-Spieliste erhaltet Ihr ebenfalls gegen 2,- DM Rückporto, oder bei Warenbestellung kostenlos anbei.

SCHNELL +KOMPAKT



Sie arbeiten an Ihrem Computer – privat oder beruflich
– und brauchen...

...die schnellste Antwort auf tägliche Anwenderfragen
während Ihrer Arbeit am PC,

... den direkten Zugriff auf wichtige Informationen zu
allen gängigen Anwendungsprogrammen,
Programmiersprachen und Betriebssystemen für den PC,

... das kompakte Computerbuch, das Sie platzsparend
neben Ihren Computer legen können.

Kurz: Sie brauchen die "SCHNELLÜBERSICHTEN" von
Markt&Technik! Denn nur die "SCHNELLÜBERSICHTEN"
von Markt&Technik bieten Ihnen so viel Informationen
auf so wenig Raum!

Und das für DM 39,- pro Band!

Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den
Buchabteilungen der Warenhäuser.



Markt&Technik

Markt&Technik Bücher- das Erfolgs-Programm
für Ihr Programm!

Alle Wertungen auf einen Blick

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielewertungen früherer VIDEO-GAMES-Ausgaben findet.

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	A-Mazing Teter	Atlus	2/92
56	Addams Family	Ocean	2/92
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
68	Asteroids	Accolade	2/92
71	Aventure Island	Hudson	2/92
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	Batman	Sunsoft	2/91
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
59	Battletoads	Tradewest	1/92
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
68	Blester Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
71	Bomb Jack	Infogrames	11/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Boulder Dash	Nintendo	10/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Boxxle 2	FCI	9/92
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castelian	Triffix	3/91
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
78	Choptlifter 2	JVC	4/91
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Accolade	4/91
53	Double Dragon 3	Accolade	11/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
44	Elevator Action	Taito	2/92
72	F1 Race	Nintendo	2/91
63	F15-Strike Eagle 2	Microprose	1/93
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	SNK	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
68	Gremkins 2	Sunsoft	2/91
68	Harmony	Accolade	2/91
72	Hit The Ice	Taito	1/93
58	Home Alone	THQ	6/92
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
79	Humans	Gametek	1/93
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
24	Kick Off	Imagineer	7/92
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missile Command	Accolade	6/92
80	Monopoly	Parker	2/92
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
73	NailUn Scale	Dateeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
83	Nemesis	Konami	3/91
79	Nemesis 2	Konami	9/92
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92

HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 77

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
46	Othello	Tsukuda	10/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
75	Parasol Stars	Taito	1/93
87	Parodius	Konami	6/92
66	Pop Up	Infogrames	8/92
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	Probotector	Konami	4/91
82	Puzznic	Taito	1/91
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91
82	Quarth	Konami	3/91
81	R-Type	Irem	2/91
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Raven of Gator	HAL/Nintendo	1/91
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
81	Roger Rabbit	Capcom	1/92
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
67	Rolan's Curse	American Sammy Corp.	1/93
83	Sagaia	Taito	2/92
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
49	Snoopy's Magig Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
72	Spanky's Quest	Taito	7/92
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
69	Spirit of F1	Konami	8/92
30	Square Deal	DTMC	7/92
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
88	Super Mario Land	Nintendo	1/91
89	Super Mario Land 2	Nintendo	1/93
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	1/91
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
39	Terminator 2	Ljn	4/91
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jelsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Accleim	4/91
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
46	Titus The Fox	Titus	1/93
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
72	Yoshi	Nintendo	8/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
72	Lemmings	Sega	12/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	1/92
61	Marble Madness	Domark	8/92
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	US Gold	10/92
37	Out Run Europe	U.S. Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
73	Popliss	Tengen	4/91
48	Put and Putter	Sega	4/91
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
81	Streets of Rage	Sega	12/92
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
65	Super Space Invaders	Domark	1/93
61	Taz-Mania	Sega	1/93
65	Terminator	Virgin	10/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92
84	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
65	Wimbledon	Sega	12/92
83	Wonderboy: Dragon's Trap	Sega	11/92
81	World Class Leaderboard	U.S. Gold	1/92

SUPER NES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Loze	10/92
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	Actraiser	Enix	12/92
73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
69	Arcana	Hal	9/92
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
80	Axelay	Konami	11/92
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
36	Big Run	Jaleco	2/91
49	Blazeon	Atlus	10/92
51	Cameltry	Taito	9/92
83	Castlemania	Konami	1/92
57	Cyber Formula	Takara	7/92
70	Darius Twin	Taito	2/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	1/93
80	Dinosaurs	Irem	9/92
40	Drakkhen	Kemco	6/92
75	Dunk Shot	Halken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
52	Euro Football Champ	Taito	11/92
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
85	F-Zero	Nintendo	1/91
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
59	Faceball 2000	Bullet Proof	12/92
88	Final Fantasy 2	Square	1/92
73	Final Fight	Capcom	1/91
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
72	Gradius 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
37	Hole in One	HAL	2/91
71	Hook	Sony	9/92
46	James Bond Jr.	T-HQ	1/93
90	Jimmy Connors	Ubisoft	1/93
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
42	King Of Monsters	Takara	10/92
58	Krusty's Fun House	Accolade	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
43	Legend of the Dragon	Capcom	7/92
91	Lemmings	Sunsoft	6/92
83	Magical Quest	Capcom	1/93
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magik Sword	Capcom	8/92
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/91

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
65	Devilish	Sega's Creation	10/92
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
80	GG-Aleste	Compile	2/92

Fortsetzung auf S. 80

SCHWEIZ

King Games

SCHWEIZ

SEGA-MEGA DRIVE

Konsole DI inkl. 1 Spiel 289,- Fr.
 Konsole US RGB - Spiel 259,- Fr.
 Menacer mit 6 Spielen 129,- Fr.
 Joypad Pro 2 39,- Fr.
 Flying Joysticks für MD, SNES US, SNES CH 105,- Fr.

US-Spiele:

Ariel the Little Mermaid 79,- Fr.
 Chakan the Forever Man 94,- Fr.
 Lightning Force 94,- Fr.
 Lotus Turbo Challenge 94,- Fr.
 Power Moves 105,- Fr.
 Shinobi 2 a.A. 114,- Fr.
 Streets of Rage 2 99,- Fr.
 Sunset Riders 94,- Fr.
 Superman a.A. 89,- Fr.
 Thunderforce 4 94,- Fr.
 Tailspin 94,- Fr.
 Terminator 2 94,- Fr.
 World of Illusion 94,- Fr.
 X-Mutants usw.



SUPER NES

Konsole US inkl. Joypad 279,- Fr.
 Konsole CH inkl. Joypad 235,- Fr.
 JB King Joystick Dt 135,- Fr.
 Game Genie 125,- Fr.
 Joypad für CH Konsole 39,- Fr.
 RGB Kabel für CH Konsole 29,- Fr.
 Div. Joypads ab 39,- Fr.
 Mario Paint CH Version 129,- Fr.
 Super Sc. 6 CH Version 139,- Fr.

US-Spiele:

Bull vs. Lazars 119,- Fr.
 Bull vs. Lazars 114,- Fr.
 Chesler Cheetah 109,- Fr.
 Firep. 2000 (Super Swiv) 99,- Fr.
 Jimmy Conner Tennis 109,- Fr.
 NHLPA Hockey 93 119,- Fr.
 Out of this World 114,- Fr.
 Super Goal 99,- Fr.
 Super Mario Kart (CH) 109,- Fr.
 Super NBA Basketball a.A. 119,- Fr.
 Super Star Wars usw.



Die neuesten Titel telefonisch erfragen, da Listenstand Dezember!

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 18.30-21.00 Uhr, Tel. 057/27 31 30

VIDEO*LASERDISC*SEGA*NINTENDO*PHILIPS ELECTRONICS*PC SOFTWARE

JUWEL

Video- und Medienversand
Bernd Herfurth, Münster

DEIN GAME-PARADIES!!!

SUPER NINTENDO (US)

Wings II 109,95
 King of Monster II 109,95
 Robocop II 119,95
 Mystic Quest 89,95
 Final Fantasy 89,95
 Hook 114,95
 Chuckrock 119,95

GAME BOY (US)

Ninja Taro 49,95
 Metroid 49,95
 Rolands Curse II 59,95
 Rocky's Bullwinkle 59,95
 Toxic Crusaders 59,95
 Mickey Mouse I (D) 69,95

NES (US)

Simpsons II 109,95
 Addams Family 109,95
 Rockin Kats 109,95
 U-fou R.I.A. 109,95
 Super Mario Brother II 94,95
 Kung Fu 69,95

MEGA DRIVE (US)

European Trophy Soccer 89,95
 Lemmings 98,95
 James Bond 79,95
 Predator II 89,95
 Universal Soldier 98,95
 Terminator II 98,95
 Captain America 98,95

Fordern Sie sofort unseren großen Katalog mit über 10.000 Titeln gegen DM 3,- in Briefmarken an!!!

TEL 0251/661522 / FAX 0251/664179 / Schillerstr. 57 / W-4400 Münster

POWER-GAMES

Wir starten ins neue Jahr
mit sensationellen Angeboten !!!!!

Stellen Sie selbst Ihre Module aus folgenden Paketangeboten zusammen:

Paket -1-
Mega Drive:

Sonic -1- Out Run
 Castle o. Illusion S. Hang On
 Aquatic Games EA-Hockey
 Devil Crash Road Rash
 Captain America James Pond 1
 Rampart Spiderman
 Pro Am Champion Twin Hawk
 Rolling Thunder Super Shinobi
 Toe Jam & Earl Herzog 2
 Monster Hunter Fantasia
 Turrican J. Madden Footb. '92
 Toki Adventure Crack Down
 X-Granada Phelios
 Amb. of César Fastest 1
 Saint Sword NHL-Hockey '92
 Marvel Land
 688 Attack Sub

Paket -2-
Super Nintendo:

F-Zero
 S. Battle Tank
 Ultraman
 Arera'88
 R-Type
 Super Raiden
 Castlevania
 Turtles in Time
 Push Over
 Amazing Tennis
 Adventure Island
 Big Run
 Rocketeer
 Dinosaurs
 Actraiser
 Chuck Rock
 S. Buster Bros.

Paket -3-
Game Gear:

Leaderboard Golf
 Solitär Poker
 Factory Panic
 Space Harrier
 Pac-Man
 Halley Wars
 Tauru Ruto Action
 Out Run
 Griffin
 Golby Adventure
 Super Golf

PREISGESTALTUNG:

Paket -1-

1 Spiel 69,00 DM
 2 Spiele 89,00 DM
 3 Spiele 119,00 DM
 4 Spiele 139,00 DM
 5 Spiele 149,00 DM

Paket -2-

1 Spiel 69,00 DM
 2 Spiele 89,00 DM
 3 Spiele 129,00 DM
 4 Spiele 139,00 DM
 5 Spiele 149,00 DM

Paket -3-

1 Spiel 49,00 DM
 2 Spiele 69,00 DM
 3 Spiele 89,00 DM
 4 Spiele 99,00 DM
 5 Spiele 109,00 DM

POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen

Tel. 02405/83940

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 78

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
90	Parodius	Konami	1/93
62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imaginer	4/91
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
62	Sonic Blast Man	Taito	1/93
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
63	Spiderman	Acclaim	10/92
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
54	Strike Gunner	Athena	7/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
86	Super Aleste	Compile/Toho	7/92
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
58	Super Bowling	Athena	9/92
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
67	Super Dragon's Lair	Elite	1/93
88	Super Formation Soccer	Human	1/92
84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
91	Super Mario Kart	Nintendo	11/92
94	Super Mario World	Nintendo	1/91
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
72	Super Pang	Capcom	10/92
90	Super Probotector	Konami	10/92
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
80	Super Smash TV	Acclaim	2/92
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
38	Super Valls	Lasersoft	7/92
27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
59	Thunder Spirits	Toshiba EMI	2/92
75	Top Racer	Kemco	6/92
79	Turtles in Time	Konami	9/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
56	Wings 2	Namco	10/92
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
37	Xardion	Asmik	7/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
91	Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	11/92

MASTER SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
81	Alex Kid in Miracle World	Sega	1/91
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	Asterix	Sega	6/92
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	California Games	Sega	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
62	Dick Tracy	Sega	1/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
74	Golvellus	Sega	1/91
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
84	Klax	Domark	8/92
80	Lemmings	Probe	1/93
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	2/92
60	Marble Madness	Virgin	8/92
57	Master Of Darkness	Sega	1/93
84	Mickey Mouse 2	Sega	1/93
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
84	Phantasy Star	Sega	1/91
88	Populous	Tecmagik	2/91
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	R-Type	Sega	1/91
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	Sega Chess	Sega	1/92
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	Shanghai	Sega	1/91
78	Shinobi	Sega	1/91
80	Sonic 2	Sega	1/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
66	Terminator	Virgin	8/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Wonderboy in Monsterland	Sega	1/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
57	Xenon 2 - Megablast	Imageworks	3/91

MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
58	Arrow Flash	Sega	2/91
64	Atomic Runner	Data East	10/92
71	Batman	Sunsoft	8/92
62	Batman Returns	Sega	12/92
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
82	Castle of Illusion	Sega	1/91
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
70	Chiki Chiki	Sega/Capcom	1/93
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
33	Corporation	Virgin	9/92
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe Ball	Electronic Arts	11/92

Fortsetzung auf S. 82

FAIR PLAY

Videogames + Konsolen
Super NES • NEO GEO • Mega Drive
Neu + gebraucht

Call Now

TEL.: 02154/40096

Montag - Freitag 13-18 Uhr

Klaus Rosenhahn

Fischelnerstraße 8 • 4156 Willich 1

Der Videospielwelt in Hamburg
P O I N T

Brennerhof 6 • 2000 Hamburg 74

Sega Mega Drive Super Nintendo

Universal Soldiers US.	99,00 DM	PushOver US.	129,00 DM
Lotus Turbo US.	99,00 DM	On The Ball US.	119,00 DM
The Terminator II US.	99,00 DM	Chuck Rock US.	119,00 DM
Uncharted Waters US.	119,00 DM	Jimmy Connors US.	129,00 DM
Mickey and Donald	99,00 DM	Best of the Best US.	129,00 DM
Captain America US.	89,00 DM	Wing Commander	139,00 DM
Predator II US.	99,00 DM	Outer World US.	139,00 DM
Super Battle Tank US.	109,00 DM	Super S.W.I.V.	139,00 DM
Superman US.	99,00 DM	Cyberspin US.	109,00 DM
Indy US.	99,00 DM	Gods	a.A.
Leader Board Golf US.	109,00 DM	Test Drive II US.	a.A.

Formen Sie unser kostenloses Magazin an Frankfurter und Adressierter Rückumschlag (1,70) DM.
Wir liefern per NN 10,- DM / Express 15,- DM.
Bestellungen und Anträge vorbehalten!

Tel. 040/7890108
Fax 040/7890138

Händleranfragen erwünscht

MEGA-SPIELE-VERSAND

Frank Thoma - Waldweg 9 - 2085 Quickborn

Mega-Angebot

MD Mickey & Donald DT 95,-
SN Street Fighter II DT 89,-

Mega Drive

Super Nes

Superman	US	109,-	Magicat Quest	US	139,-
Lemmings	US	109,-	Wing Commander	US	129,-
Sonic 2	DT	99,-	Spider-Man	US	119,-
Terminator II	US	109,-	Road Runner	US	119,-
Galahad	DT	109,-	Chuck Rock	US	119,-
Captain America	US	119,-	Probotector	DT	119,-
Tale Spin	DT	99,-	Desert Strike	US	119,-
Shadow o.t. Beast II	US	109,-	Star Wars	US	a.A.
Gem Fire	US	129,-	Prince of Percia	US	129,-
Super Battle Tank	US	129,-	Super Smash TV	US	109,-
Mega lo Mania	US	a.A.	Barts Nightmare	US	119,-
Super Smash T.V.	US	99,-	Harleys Hum.	US	119,-
Rampart	US	99,-	Lethal Weapon	US	119,-
Uncharted Water	US	139,-	Act Raiser	DT	a.A.
Super WWF	US	109,-	NHLPA Hockey 93	US	119,-
Universal Soldier	US	109,-	Lemmings	DT	119,-
Indianer Jones	US	119,-	Mystical Ninja	US	a.A.
LHX Attack Copper	US	109,-	Axelay	US	139,-
Ecco (Dolphin)	DT	109,-	Space M. (Aleste)	US	129,-
Action Replay	-	139,-	Action Replay	-	139,-

und vieles mehr, auf Anfrage.

Lieferung zzgl. Verpackung, Porto, per Nachnahme.

Telefon ab 9 - 17 Uhr

(04106)

7 59 62

Telefon 19 - 21, Sa. 12 - 18 Uhr

(04106)

7 81 20

HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 80

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
70	Decapattack	Sega	4/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
73	Devil Crash	Techno Soft	4/91
38	Devilish	SageUs Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
70	DragonUs Eye	Home Data	7/92
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
72	Ecco	Novotrade	1/93
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	Elemental Master	Tecno Soft	1/91
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Ex-Mutants	Sega	1/93
69	Exile	Reno	6/92
70	F-22	Electronic Arts	4/91
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
60	Flicky	Sega	3/91
54	G-Loc	Sega	1/93
76	Gaijars	Reno	1/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
70	Galahad	Electronic Arts	1/93
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
78	Ghouls'n Ghosts	Sega	1/91
80	Gieylancer	NCS	9/92
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
61	Grandslam Tennis	Telenet	11/92
63	Green Dog	Sega	11/92
79	Gynoug	NCS	6/92
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
82	Hellfire	NCS	1/91
40	Home Alone	Sega	12/92
82	Ishido	Accolade	1/91
68	James Bond	Domark	1/93
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
79	Joe Montana 3	Sega	1/93
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
89	Klax	Tengen	1/91
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92
85	Lemmings	Sunsoft	9/92
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	Long Raiser	NCS	3/91
72	Magig Guy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
70	Mercs (2)	Sega	4/91
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
80	Might & Magic	Electronic Arts	3/91
84	Musha Aleste	Compile	1/91
91	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	11/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
62	Out Run	Sega	4/91
69	Pec-Menia	Tengen	2/92
46	Peperboy	Tengen	6/92
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
86	Populous	Sega	1/91
80	Quackshot	Sega	1/92
93	Revenge of Shinobi	Sega	1/91
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
65	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
85	Shining in the Darkness	Sega	3/91
64	Slime World	Micro World	7/92
81	Sokoban	Sega	1/91
71	Sol-Deace	Reno	7/92
83	Sonic 2	Sega	12/92
82	Sonic the Hedgehog	Sega	2/91

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
63	Steel Empire	Hot-B	6/92
76	Streets of Rage	Sega	3/91
75	Strider	Sega	1/91
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92
49	Super Hydride	T & E Soft	8/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
53	Terminator	Virgin	9/92
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Fixing Edge	9/92
87	Thunder Force 3	Sega	1/91
85	Thunder Force 4	Tecno Soft	9/92
80	Tiger Heli	Treco	2/91
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
58	Toki	Sega	2/92
70	Tournament Golf	Sega	1/91
43	Traysia	Reno	6/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
85	Wonderboy 5	Sega	1/92
82	World Of Illusion	Sega	1/93
70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	1/93
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92

NES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
81	Adventure Island 2	Hudson	2/92
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
61	Alien 3	Acclaim	1/93
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	Batman: Return of the Joker	Sunsoft	12/92
86	Battletoads	Tradewest	6/92
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	Bucky O'Hare	Konami	8/92
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	Castlevania 3	Konami	2/92
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
55	Crackout	Palcom	1/92
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92

Fortsetzung auf S. 84

FANDANGO

VIDEOGAMES' VERSAND & LADEN

FANDANGO VIDEOGAMES
NEUGABLONZER STR. 62
8950 KAUFBEUREN
TEL. 08341/14053 bzw.
TEL. 08341/16417
FAX. 08341/14127

Inh. Josef
Rösch

THE ENGINE STRIKES BACK

Momotaro Vol.32	129.-	Racing Spirits	29.-
Aeroblasters	129.-	Fire Pro Wrestling	119.-
Bombberman 93	119.-	Fantasy Zone	89.-
Horse Race	119.-	Final Blaster	69.-
Lemmings	109.-	Blue Blink	99.-
PC-Kid I	129.-	Yaskar	25.-
Gunhed	139.-	Darius Plus	59.-
New Momotaro	99.-	Dragon Spirit	29.-
Legendary Axe I	119.-	Galaga '88	59.-
Coryoon	119.-	Dodgeball	109.-
Ovenide	119.-	Tower of Druga	99.-
Violent Soldier	119.-	Cadash	109.-
Out Run	129.-	Dragon Saber	99.-
Power Sports	119.-	PC Kid 2	119.-
New Dodgeball	99.-	Heavy Unit	59.-
Bonz Adventure	119.-	Toy Shop Boys	79.-
Soldier Blade	99.-	Sokoban World	79.-
Super Star Soldier	59.-	Fighting Run	69.-
Puzzle Boy	119.-	Eternal City	79.-
Son of Dracula	119.-	Armed F	49.-
Cyber Core	49.-	Lost Sunheart	99.-
Dragon Fighter	39.-	F1 Circus 92	109.-
Ninja Gaiden	99.-	Rastan Saga II	59.-
Titus	49.-	World Stadium 91	69.-
Toilet Kids	39.-	Die Hard	69.-
Gomola Speed	25.-	Batman	39.-
Columns	29.-	Savens Dodge	59.-
R-Type	29.-	Doreamon	59.-
Monsterpath	11.-	Cyber Combat Police	59.-
Thunderblade	99.-	Veigues	59.-
Vigilante	29.-	Ballistik	89.-
Blodia	39.-	Barumba	69.-
Mesopotamia	69.-	World Circus	79.-
Download	49.-	Double Dungeons	109.-
Lode Runner	99.-	Doream	69.-
Skweek	49.-	Cyber Knight	79.-
Mr. Heli	49.-	Power League III	79.-
2nd Bout Wrestling	79.-	Adventure of Genpei2	89.-
Tatsujin	119.-	TV Sports Football	49.-
Klax	39.-	Altered Beast	49.-
Terra Cresta 2	119.-	Be Ball	99.-
Tiger Heli	69.-	Image Fight	69.-
Space Harrier	49.-	Alice	69.-
Hany on the Road	33.-	Son Son II	59.-
Long Nosed Goblin	119.-	Rock On	39.-
Formations Soccer	99.-	Pac Land	39.-
Newzealand Story	69.-	Power Eleven	59.-
Wondermomo	25.-	Paranoia	69.-
Dead Moon	119.-	W-Ring	89.-
Kung Fu	49.-	Taiheki	69.-
Bombberman	119.-	Ryu Kyu	119.-
Stratego	99.-	Photo Boy	119.-
Afterburner II	99.-		
Sidarmis	69.-		

SUPER NINTENDO ...

Out of This World	129.-	Xardion	79.-
Mystical Quest	139.-	Streetfighter II	99.-
Phalanx	129.-	Desert Strike	129.-
James Pond jr.	129.-	Alien vs Predator	a.A.
F1 ROC	129.-	Battleclash S-Scope	99.-
Naxat Pinball	139.-	Mystery Circle	129.-
F1 Hero	129.-	Road Riot	119.-
King of Rally	139.-	Super Aleste	129.-
Ramona 1/2 II	149.-		
Syvalion	89.-		
Mario Kart	129.-		
Rampart	129.-		
Zelda III	129.-		
Dino City	129.-		
Push Over	129.-		
Musya	69.-		
Magic Adventure	99.-		
Lemmings	99.-		
X-Zone S-Scope	99.-		
Krustys Funhouse	99.-		
Star Wars	139.-		
Rival Turf 2	139.-		
Pilot Wings	99.-		
Mario Paint	99.-		
Pipe Dream	109.-		
Golden Fighter	99.-		
F1 Super Drivin	109.-		
Acrobat Mission	99.-		
Valis	69.-		
Blazeon	109.-		
Last Fighter Twin	99.-		
Magic Sword	119.-		
Zan II	29.-		
Super Nobunga	39.-		
Earth Light	119.-		

ENGINE-CD .. THE FUTURE!

Gate of Thunder	119.-
Download 2	129.-
Down Down	99.-
Gradius 2	119.-
Spriggan 2	119.-
Star Mobile	119.-
Sline World	89.-
Galaxy Fraulein	99.-
Yawara	79.-
Baby Jo	119.-
Wizardry V	99.-
Zero Wings	119.-
Loom	99.-
F1 Project	119.-
Dungeon Master	119.-
Travel Epule	89.-
Legion	119.-
Hurricane Custom	69.-
Fighting Street	109.-
Red Alert	89.-
Rayxanber 3	89.-
Shadow of the Beast	119.-
Terraforming	119.-
Devil Hunter Yokoi	49.-
Vanilla Syndrom	49.-
Motoroad MC	119.-
Babel	99.-
Rising Sun	99.-
Intic Baseball	69.-
Valis IV	99.-
Valis III	99.-
R-Type complete CD	99.-
Human Sports Festival	99.-
Cobra II	59.-
Hellfire	119.-
Cosmic Fantasy II	79.-
Genoside	39.-
Davis Cup Tennis	36.-
Super Raiden	99.-
Color Wars	49.-
Alzadick	39.-
Builder Land	39.-
Adventure of Chris	99.-
Browning	39.-
Crazy Car Racing	109.-
Gunbuster	59.-
Minesweeper	59.-
Macross 2036	79.-
Capcom World	29.-
Roadspirits	99.-
Avenger	49.-
Might & Magic	69.-
Lord of Wars	39.-
Hawk F 123	49.-
Conan Future Boy	109.-
Narigari Tready	59.-
Lemmings	109.-
Shanghai 3	119.-
Motoroad MC 3	119.-
Jim Power	a.A.
Image Fight 2	119.-
Burai 2	119.-
Pastel Line	a.A.
Super Brothers	119.-
Metamor Jupiter	a.A.
Super System Card V3.0	169.-

EINFACH MEGA. DIESE GAMES

Taz Mania	99.-
World of Illusion	99.-
Chicki Chicki Boys	99.-
Lotus Turbo	119.-
NHLPA 93	99.-
Raiden	79.-
Desert Strike	99.-
Sonic 2	99.-
Aquatic Games	99.-
Chelnov	99.-
Super High Impact	99.-
Golden Axe II	59.-
Cyber Cop	99.-
Ecco the Dolphin	119.-
Kid Chameleon	119.-
Bulls vs. Lakers	119.-
F1 Circus	69.-
EA Hockey	79.-
Magical Hat	49.-
Galuhad	a.A.
LHX Chopper	99.-
Tecmo WC 92	79.-
PGA Tour Golf	89.-
Dragons Fury	99.-
Batman 2	a.A.
Streets of Rage 2	a.A.
Landstalker 10M	129.-
Block Out	29.-
Krustys Funhouse	79.-
F1 Hero	79.-
Undecline	69.-
Alisa Dragon	89.-
Ferrari GP Challenge	79.-
MC Kids	119.-

MEGA ZUKUNFT AUF CD

Thunderstorm	119.-
Afterburner 3	129.-
Prince of P.	119.-
Sol Fance	59.-
Earnest Evans	59.-
Time Gal	119.-
Roadblaster FX	119.-
Night Trap	a.A.
Sewer Shark	a.A.

HARTE WARE

Sega Mega Drive	229.-
Super NES dt. ohne Spiel	199.-
Super Famicom Pal o. RGB	399.-
Super NES us. mit Spiel usw.	399.-
Super NES m. 1 Joypad	299.-
Super CD-Rom	749.-
Turbo DUO	749.-
Turbo Grafx	349.-
PC-Engine	299.-
Turbo Express	499.-
PC-Engine GT	599.-
Multi-Adapter Super NES	59.-
Weiteres Zubehör auf Anfrage.	

TURBO GAMES AUF CD ...

It came from the desert	119.-
Exile	119.-
Shape Shifter	119.-
Dragon Slayer	109.-
Loom	109.-
Addams Family	109.-
Lords of the Rising Sun	119.-
Monster Lair	109.-

GAME GEAR ...

Prince of Persia	69.-
Sonic 2	69.-
Chase HQ	59.-
Smash TV	69.-
Alien 3	69.-
Out Run Europe	69.-
KO Boxing	59.-
Aerial Assault	69.-
Baseball	39.-
Shinobi 2	69.-
Predator 2	69.-

!!! NEU !!! DIE

**HARD
GAME
FAN
12.- DM**

!!! NEU !!! STREET- FIGHTER 2

**T-SHIRTS
17.- DM**

SNK NEO GEO

World Heroes 399.-
Viewpoint 429.-
Robo Army 299.-

MEGA DRIVE UMSCHALTBAR
(50/60 Hz, jap u. us Chip) 299.-
**AN UND VERKAUF VON
GEBRAUCHTWAREN
HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT**

**VERSANDKOSTEN PER NACHNAME. 8.00 DM
EXPRESSAUFSCHLAG. 6.00 DM
UMTRUSCH AUSGESCHLOSSEN (AUSSER DEFECTE
WARE). DEFECTE WARE WIRD NACH UNSEREM
ERMESSEN REPARIERT ODER ERSETZT.**

TURBO GFX US...

Air Zonk	119.-
Neotopia	99.-
Sinistron	119.-
Cadash	89.-
Order of the Griffon	109.-
Super Star Soldier	119.-
New Adv. Island	119.-
Soldier Blade	119.-
Night Creatures	99.-
Gunboat	119.-
Military Madness	119.-
Raiden	119.-
Imposamole	119.-
Spatterhouse	69.-
Jackie Chan KungFu	119.-
J.J. & Jeff	79.-
TV Sp. Football	49.-
TV Sp. Hockey	49.-
TV Sp. Basketball	49.-
Bombberman	99.-

Blazing Laazers (Gunhed)	99.-
Devil's Crush	99.-
Telespia	109.-
World Court Tennis	79.-
Ghost Manore	119.-

**VHS
VIDEOKASSETTEN
FUER MEGA
DRIVE
NEO GEO.
PC-ENGINE UND
SUPER NES
LIEFERBAR**

HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 82

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	Dynablasters	Hudson	10/92
80	Elite	Imagineer	11/92
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	Gauntlet 2	Mindscape	1/91
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	9/92
84	Gradius	Konami	1/91
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	Ice Hockey	Nintendo	1/91
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickie	Irem	4/91
59	Krusty's Fun House	Acclaim	1/93
84	Legend of Zelda	Nintendo	1/91
81	Life Force	Konami	1/91
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
72	Mario & Yoshi	Nintendo	1/93
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
74	NES Open	Nintendo	1/93
70	North and South	Infogrames	1/92
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	Pirates	Konami	10/92
79	Powerblade	Taito	1/92
88	Probotector	Konami	1/91
89	Probotector 2	Konami	8/92
84	Punchout	Nintendo	1/91
83	Puzznic	Taito	3/91
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	R.C. Pro-AM	Nintendo	1/91
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
80	Rampart	Jaleco	6/92
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Allus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
87	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
63	Solistice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	Spider-Man	Ljn	1/93
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
29	Steel Cage Challenge	Ljn	1/93
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	Tetris	Nintendo	1/91
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Simpsons	Acclaim	3/91

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	Tiny Toon Adventures	Konami	7/92
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	LJN	2/91

LYNX

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	Casino	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	Chip's Challenge	Atari	1/91
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
68	Hockey	Atari	6/92
48	Hydra	Atari	6/92
82	Ishido	Atari	4/91
90	Klax	Atari	1/91
58	Kung Food	Atari	11/92
59	NFL Football	Atari	1/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	Rampart	Atari	6/92
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	Shanghai	Atari	1/91
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
87	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92





Ring frei: Trotz Gegnerflut und Walleneinsatz kennt Ihr keine Gnade.

gut

Preisfrage: Gibt es heute noch Prügelspiele, die nicht in irgendeiner Form von *Street Fighter 2* inspiriert wurden? Mit der Zeit entpuppt sich das Capcom-Glanzstück als Wegweiser für das gesamte Genre. *Streets of Rage 2* verbindet die Anleihen bei Capcoms Mega-Hit gekonnt mit der Spielbarkeit des ersten Teils. Besonders der Zwei-Spielermodus macht nach wie vor viel Spaß. Auch die Technik-Freaks unter Euch sollten mit dem Spiel zufrieden sein: Mit 16 MByte Speicher ist es eines der bislang umfangreichsten Mega-Drive-Module. Man sieht's: Sprites, Hintergründe und Animationen sind sehr detailliert, Level und Schläge gibt's genug. Glücklicherweise hat Sega Yuzo Koshiro engagiert, der den Soundtrack zum zweiten *Streets of Rage* komponiert und eingespielt hat. Wer eine gelungene Mixtur aus *Final Fight* und *Street Fighter 2* fürs Mega Drive sucht, ist mit *Streets of Rage 2* bestens bedient.

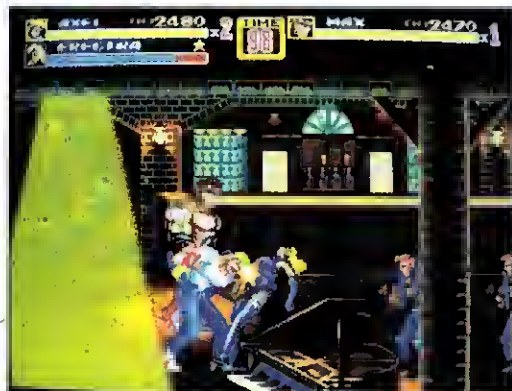
MEGA DRIVE

Hau den Lukas Streets of Rage 2

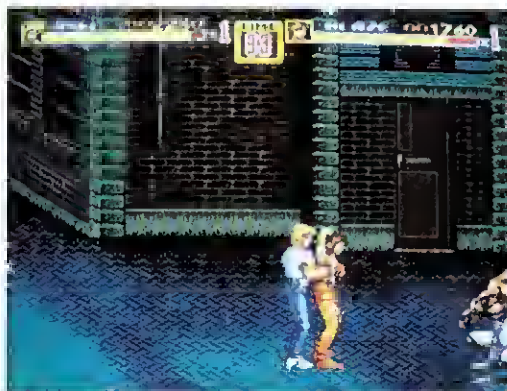
Nachdem Ihr Euch im ersten Teil der *Streets-of-Rage*-Reihe mit unhöflichen Bombenlegern herumgeschlagen habt, befreit Ihr diesmal den Oberbürgermeister Eurer Heimatstadt aus den Händen einer Verbrecherbande. An der Spitze dieser Truppe steht ein Schurke, der mit allen Wassern

gewaschen ist. Zwecks Chancengleichheit könnt auch Ihr diverse Extrawaffen aufsammeln und damit auf die Feinde losgehen. Euch stehen vier unterschiedliche Spielfiguren zur Wahl: Ob starker Muskelprotz, athletischer Kick-Boxer, Peitschen-Lady oder Dreikäsehoch-Rollschuhknirps - für jeden Geschmack ist einer dabei.

Alle Helden führen zusätzlich zu Chakko, Brecheisen und sonstigen Totschlägern eine besonders hochwertige Superwaffe mit: Die attraktive Dame schlenzt einen Feuerball aus den Hüften, während der Kickboxer seine Gegner mit einem Aufwärtshaken à la *Street Fighter 2* vermöbelt. Leider unterliegen auch die Spezialattacken dem Gesetz der begrenzten Lebensenergie und sind nach kurzer Zeit verbraucht. Wie beim Vorgänger könnt Ihr auch diesmal zu zweit auf Tour gehen. Gescrollt wird sowohl horizontal als auch diagonal. Am Ende jedes Levels wartet ein bis an die Zähne bewaffneter Levelwächter, der den Zugang zur nächsten Etappe versperrt.



Zu zweit kloppt Ihr die Endgegner schneller in den Staub



Na, na! Mr. Universum verhält sich unpassend...

Spielertyp:

Hersteller: Sega
Testversion von: CWM
Anzahl der Spieler: 1 - 2
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 110 Mark

77%
Gratik
83%
Musik
67%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **78%**



Das Fadenkreuz steuert
Ihr entweder mit dem
Joypad oder per
Menacer

geht so

Der Automat ist viel zu schwer und spielerisch dumpf, trotzdem macht's einen Heidenspaß auf die digitalisierten Figuren zu feuern. Wer sein ganzes Taschengeld in den Münzschlucken investiert, bekommt zur Belohnung gigantische Explosionen, ausgezeichnete Soundeffekte und erstklassige Grafik zu Gesicht - kein anderes Gerät hält in Sachen Technik mit. Kaum zu glauben, auf dem Mega Drive spielt sich T2 genauso gut, ist ein wenig einfacher und macht sogar Spaß! Vor allem die Grafik der Endzeitlevel ist atmosphärisch und trotz akutem Farbmangel gut: Mit Eurem MG-Feuer holt Ihr Raumschiffe vom apokalyptisch gefärbten Himmel und pustet Konservendosen um, die eindrucksvoll in tausend Teile zerbersten. Für alle Freunde "dummer" Ballerspiele ist T2 genau das Richtige - leider spielt es sich mit Menacer nicht so gut. **ak**

It's Judgement Day Terminator 2

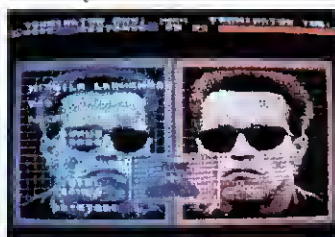
7ür Master System und Game Gear gibt's den ersten Teil, T2 erscheint exklusiv auf Mega Drive und Super Nintendo. Wer Midways aufwendigen T2-Automaten aus der Spielhalle kennt, weiß schnell warum's beim neuen Acclaim-Modul geht: Ihr steuert ein Fadenkreuz und schießt mit MG oder Raketen-

werfer auf feindliche Terminatoren und Kampfraumschiffe. Die Terminatoren kommen aus dem Hintergrund angelaufen und ballern gnadenlos in Eure Richtung, einige der Blechköpfe erscheinen sogar unmittelbar vor Euch. Mit der MG-Munition müßt Ihr angesichts des hohen Feindaufkommens gut haushalten, da nur wenige Munitionski-

sten herumliegen. Außerdem solltet Ihr es vermeiden, die eigenen Leute abzuschießen - unvorsichtige Söldner rennen vor Euch her oder verschanzen sich in Schützengraben. Damit Ihr Euch voll aufs Spielgeschehen konzentrieren könnt, scrollt das Bild automatisch von links nach rechts. T2 hält sich eng an die Automatenvorlage: Im ersten Level ballert Ihr Euch durch eine Endzeitatmosphäre, danach säubert Ihr eine Fabrikhalle von cybernetischen Arnold-Verschnitten, im dritten beschützt Ihr ein gepanzertes Fahrzeug mit Flak-Geschütz.

Terminator & Menacer

Am Terminator 2-Automaten klammert Ihr Euch an eine nachgebildete Maschinenpistole, die auf den Bildschirm gerichtet ist. Die Mega-Drive-Umsetzung funktioniert dementsprechend mit dem Menacer, einer Lichtpistole in Form eines futuristischen Lasergewehrs. Damit zielt Ihr auf das Spielfeld und sägt die Terminatoren auseinander. Bei der Super-Nintendo-Version kommt das Super Scope zum Einsatz.



"Terminator 2" ist die ansprechende Umsetzung des grafisch höchst imposanten Spielfautomaten

Spielertyp:

Herseller: **Acclaim**
Testversion von: **Acclaim**
Anzahl der Spieler: **1 - 2**
Features: **Continue**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Prolis**

CA.-Preis: **120 Mark**

67%

Grafik

46%

Musik

67%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

66%

SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

DAS Fachgeschäft mit DER Fachberatung

SEGA



Nintendo

Mega Drive • Game Gear • Neo Geo • Super NES • Game Boy
Viele Gebrauchtmodule vorrätig! Der weiteste Weg lohnt sich!

Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • Tel.: 0208/889409

Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la. Sa 10.00-16.00

Versand: Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762

WICHTIG-WICHTIG-WICHTIG

Diese Anzeige ausschneiden,
einstecken, weiterzeigen!

JETZT NEU IN ESSEN

GAMESTORE

Computer- & Videospiele
Rüttenscheider Straße 181 4300 Essen

MEGA DRIVE
GAME BOY

ATARI ST
SUPER NINTENDO

IBM PC
AMIGA

Besuchen Sie jetzt unser neues Ladenlokal oder rufen Sie uns an:

Tel.: 0201/77 72 25

Fossy's VIDEOSPIELVERSAND in BRUCHKÖBEL

Inh. Thomas Forster

	DM		DM
Super Nintendo	279,-	Magnum Set	359,-
Controller	29,-	Sonic 2	92,-
Mario Paint	100,-	World of Illusion	92,-
F-Zero	100,-	Arielle	92,-
Pilot Wings	100,-	Talespin	92,-
R-Type	100,-	Streets of Rage	92,-
Street Fighter 2	100,-	Lemmings	102,-
Super Ghouls'n Ghosts	100,-	Greendog	102,-
Super Tennis	100,-	Where is Carmen.	102,-
Super Soccer	100,-	Ecco the Dolphin	102,-
Sim City	104,-	Thunderforce IV	102,-
Zelda 3	100,-	WWF-Wrestle.	102,-
Caveman Ninja	119,-	NHLPA-Hockey 93	102,-
Dragons Lair	119,-	Aquatic Games	102,-
Super Castlevania 4	119,-	LHX Att.Chopper	102,-
Super Probotector	119,-	Arch Rivals	102,-
Super T.M.H.Turtles	119,-	D.D.Quackshot	102,-
Super Smash TV	119,-		
Addams Family	120,-	GAME GEAR	272,-
Rival Turf	120,-	SONIC 2	82,-
Actraiser	127,-	SHINOBI 2	82,-
James Bond jr.	127,-	STREETS OF RAGE	82,-
Super Adv. Island	127,-	TAZMANIA	82,-
Lemmings	127,-	LEMMINGS	82,-

UND VIELE ANDERE SPIELE AUF LAGER.

**WIR LIEFERN SOFORT per NN. zzgl. 7,- DM
BESTELLEN SIE JETZT UNTER TEL.: 061 81/72352**

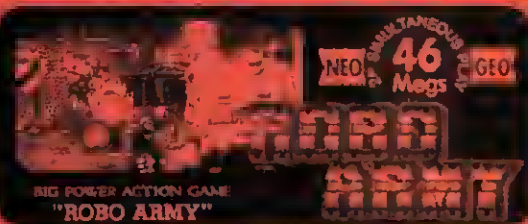
**HALLO KIDS-TEENS-TWENS UND JUNGE OLDIES, JETZT IST DIE ZEIT
EUREN WEIHNACHTS-SPARRSTRUMPF "SIELEND GUT ANZULEGEN"!**

PREISLISTE

Stand
1. 10. 1992

01	499,00	NEO-GEO-Hardware PFL
02	199,00	NEO-GEO-Hardware RGB
03	199,00	NAM 1975
04	199,00	Magician Lord
05	199,00	Jay Jay Kid
06	199,00	Blues Journey
07	199,00	Super Say
08	199,00	Top Players Golf
09	199,00	Bowling
10	199,00	Cyber Up
11	199,00	Ghost Pilot
12	249,00	King of Monstars
13	199,00	Ninja Combat
14	199,00	Baseball Stars
15	249,00	Burning Fight
16	249,00	Alpha Mission
17	199,00	Crossed Sword
18	249,00	Eightman
19	249,00	Sangoku
20	249,00	Roba Army
21	199,00	Super Baseball 2000
22	249,00	Trash Rally
23	309,00	Soccer Brawl
24	309,00	Football Fun
25	199,00	Riding Hero
26	309,00	Mutation Nation
27	39,00	Memory Card
28	129,00	Joystick
29	309,00	Football Fantasy
30	309,00	Last Resort
31	309,00	Baseball Stars II
32	309,00	Ninja Commando
33	309,00	King of Monstars II
34	299,00	Androssaurus
35	339,00	World Heroes
36	389,00	Art of Fighting
37		Video
38		Netzperle
39		Scott-Hobel
		(auf Anfrage)

SUPER MARO GmbH



A POWER
EXPLOSION!

Finanzierung
über unsere
Hausbank

FINANZIERUNGS- BEISPIEL

(aus unserer Preisliste!)

KONSOLE	DM 699,00
MAGICIAN LORD	DM 199,00
BASEBALL STARS	DM 199,00
WORLD HEROES	DM 339,00

KAUFPREIS komplett DM 1436,00

oder

Monatliche Rate DM 89,00
(ohne Anzahlung - in 18 Monatsraten)

Zinssatz 15,4 %

(Die Finanzierung erfolgt über unsere Hausbank)

MARO GmbH Dorfriesenstr. 16 • 7141 Erdmannhausen
Tel. 0 71 44 / 3 99 24 • Fax. 3 40 21

**Kein
Ladengeschäft**

Druckfehler • Preisänderung vorbehalten

Bruchlandung

Xenon 2

Die Xeniten, Unterlegene des letzten galaktischen Konflikts, haben in fünf verschiedenen Zeitzonen Bomben gelegt. Als Pilot des Megablasters, einem modernen Kampfgleiter mit viel Platz für Extrawaffen, durchforstet Ihr die fünf Abschnitte und entschärft die Bomben durch Ausschalten der Endgegner. Bevor Ihr einem Obermotz gegenübersteht, versuchen Euch verbündete Urzeitwesen der Xeniten frühzeitig von der Bildfläche zu putzen: Brachiopoden, See- und Plattwürmer, Krustentiere und Quallen tummeln sich angriffslustig auf dem Spielfeld. Ein Teil Eurer Gegner hinterläßt nach dem Abschluß nützliche Extras, wie zum Beispiel Smart-

Bombs, Seitenschuß und Sidekick. Außerdem stoßt Ihr in den Trümmern der Feindarmaden auf Münzen, die beim Besuch in einem Extrashop als Zahlungsmittel dienen. In dem intergalaktischen An- und Verkauf könnt Ihr neben unterschiedlichen Waffensystemen auch die Energiereserven Eures Raumschiffs auf Vordermann bringen.

na ja

Der Ballerspielstandard fürs Mega Drive liegt dank Prachtmodulen wie zum Beispiel *Thunder Force 3&4* oder *Musha Aleste* in schwindelerregender Höhe.



Xenon bietet Magerkost im Mikrobereich

Xenon 2 dagegen schattt gerade die Durchschnittshürde, und das nur aufgrund zahlreicher Extras und Shop-Option. Die technische Seite ist dürftig: Träge Steuerung, farblose Grafik und regelmäßige Ruckel- und Flackereinlagen nerven den verwöhnten Ballerfreak. Zu Eurem Glück könnt Ihr die eintönige "Bomb the Bass"-Begleitmusik abstellen, was Euch dann an Soundeffekten zu Ohren kommt, ist allerdings auch nicht viel besser. *pa*

Spielertyp:

Hersteller: **Virgin Games**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**, **3 Schwierigkeitsgrade**
Geeignet für: **Einstelger und Fortgeschrittene**
Ca.-Preis: **120 Mark**
57%
Grafik **22%**
Musik **48%**
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **53%**

Schattengewächs

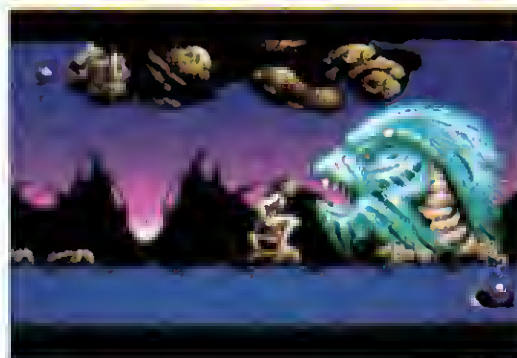
Shadow of the Beast 2

Auch die Jump'n'Run-Saga um den Jüngling, der einst in ein gruseliges Monster verwandelt wurde, geht in die Mega-Drive-Fortsetzung. Nachdem Ihr Euch im ersten Teil aus der unliebsamen Gestalt befreit habt, hat der Bösewicht aus Rache Eure Schwester entführt. Um sie zu befreien und den Verantwortlichen eins auf den Deckel zu geben, kehrt Ihr nach Kara-Moon zurück. Alte und neue Ungeheuer und schlecht gelaunte Tiere wollen Euch den Weg versperren. Entweder Ihr kommuniziert

mit ihnen oder Ihr murkst sie kurzerhand ab. Zwischendurch müßt Ihr einige kleine Rätsel lösen. Außerdem tragt Ihr bis zu vier Gegenstände, die zur Verteidigung oder zum Rätsellösen benutzt werden.

na ja

Warum Original und Fortsetzungen – auf Computern gibt's bereits den dritten Autguß – so große Erfolge waren, wird mir aut ewig ein Rätsel bleiben.



Der Schatten des Monsters verdunkelt das Spiel

ben. Der Hintergrund besteht aus Balken und spielerisch wird bestenfalls Mittelmaß geboten. Zusammen mit untaurer Kollisionsabfrage und simplen Rätseln, die meist aus dem Herumtragen des richtigen Gegenstands bestehen, schrecken Euch die Designer schon vor dem ersten Obermotz ab. Wenigstens sind Animation und Gegner auf hohem Niveau, um wenigstens den Fantasy-Fans etwas türs Auge zu bieten. *iz*

Spielertyp:

Hersteller: **Electronic Arts**
Testversion von: **Electronic Arts**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**
Geeignet für: **Anfänger und Fortgeschrittene**
Ca.-Preis: **120 Mark**
48%
Grafik **31%**
Musik **28%**
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **27%**



Wieder einmal hat sich der Ball in den Wald verirrt

gut

Jede Menge digitalisierte Bäume und Büsche säumen den Kurs, gesampelte Soundeffekte und viele Spielmodi können überzeugen. Die Steuerung ist einfach zu erlernen und birgt etliche Rattinessen. Auch das Putten geht mit einiger Übung leicht von der Hand. Spielerisch ist *World Class Leaderboard* solide und zeigt kaum Schwächen. Die Grafik fällt aber etwas ab: Digi-Gebüsch ist zwar recht ansehnlich, aber Pixelbäume sehen einfach besser aus. Beim Vergleich mit den anderen beiden Golf-simulationen pendelt sich dieses Modul in der Mitte ein: *PGA Tour Golf* bietet spielerisch mehr, *Arnold Palmer* ist gratisch schöner. Im Vergleich zur Master-System-Version schneidet die Mega-Drive-Umsetzung zwar besser ab, nützt die systemspezifischen Vorteile allerdings kaum aus. *iz*

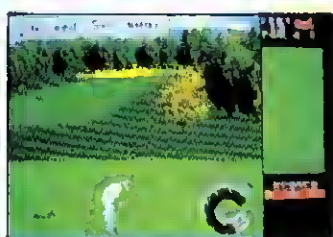
Fairway World Class Leaderboard

Nach langer Zeit erfreut endlich wieder eine Golfsimulation die Mega-Drive-Putter. Der Computerklassiker wurde schon auf Sega's 8-Bit-Maschinen umgesetzt und findet dank U.S. Gold nun den Weg zur 16-Bit-Fanschar. Wieder einmal müßt Ihr auf Laserschwert und Raumschiffe verzichten, um geruhsam eine Runde auf dem Golfplatz zu drehen. Bewaffnet seid Ihr mit einer ganzen Anzahl von Schlägern, um den kleinen Golfball in ein Loch zu befördern. Die fieseln Gegner sind diesmal keine Aliens, sondern Wind und die natürlichen Fallen eines Golfplatzes. Ihr könnt alleine oder mit ein paar Freunden ein Turnier spielen. Neben der herkömmlichen Golfrunde gibt's Lochwettbewerb und Mannschaftswettbewerbe. Bevor Ihr Euch auf einen

der vier Kurse wagt, könnt Ihr auf der Driving Range und auf einem Übungs-Green noch fleißig testen.

Den Platz seht Ihr in 3-D-Perspektive, wobei auch auf den Greens aus der gleichen Sicht

geputtet wird. Dichte Wälder, Seen und Sandbunker haben die lauschigen Kurse natürlich auch zu bieten. Ihr könnt die Schlägersets selbst aussuchen und beim Schlag Power, Slice und Hook beeinflussen. Bei Drives, Chips und Putts solltet Ihr auf den Wind achten. Bei Bedarf könnt Ihr Euch von einem Caddy beraten oder den Computer übernehmen lassen. Neben der normalen Perspektive dürft Ihr in einem Fenster den Flug des Balles von oben verfolgen. Eine digitalisierte Stimme gibt zwischendurch einige Kommentare zum Spielgeschehen von sich.



Vor dem Wettbewerb solltet Ihr auf der Driving-Range üben und Euch den Kurs genau ansehen

Spleletyp:

Hersteller: U.S. Gold
Testversion von: U.S. Gold
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: 4 Spielmodi

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 120 Mark

58%
Grafik
28%
Musik
57%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **74%**



Im Wald da sind die Räuber

Risky Woods

Der böse Draxos hat die friedlichen Mönche in steinerne Statuen verwandelt — üble Kräfte regieren das Land und verbreiten Angst und Schrecken. In der Rolle des tapferen Kriegers Rohan macht Ihr Euch auf den Weg in den Wald der Gefahren ("Risky Woods"), wo Draxos die Mönchstatuen versteckt hält. Erst wenn alle Mönche von ihrem "harten" Schicksal erlöst sind und der dunkle Herrscher vernichtet ist, kehren Frieden und Weisheit zurück.

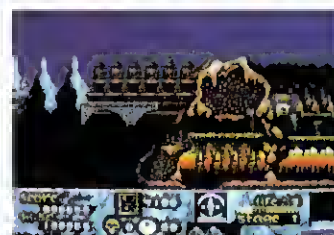
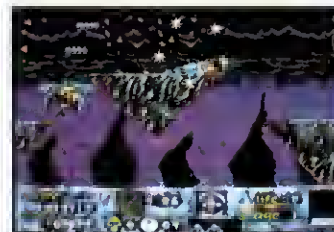
Mit dem jungen Krieger geht's durch Wälder, Höhlen und Schlösser, um die versteinerten Diener Gottes zu retten. Auf einer Übersichtskarte, die vor jedem Abschnitt gezeigt wird, begutachtet Ihr den weiteren Weg. Eure Feinde erledigt Ihr mit Wurfmessern. Mit ihrem Ableben lassen die Gegner Münzen fallen — habt Ihr genug gesammelt und das richtige Extra aufgenommen, wird Rohan mit ei-

ner stärkeren Rüstung belohnt. Plötzlich herabfallende Felsbrocken oder aus dem Boden hervorschnellende Speerspitzen säumen Euer Waldabenteuer. In Schatztruhen findet Ihr viele nützliche Dinge: Äpfel laden die Lebensenergie auf, durchschlagskräftigere Waffen wie Äxte, Bumerangs und Feuerbälle verschaffen Euch den nötigen

Respekt bei den Monsterhorden und kleine Kreuze treiben Euer Punktekonto in die Höhe. Unter den nützlichen Gegenständen trifft Ihr auch auf Nieten: Totenköpfe mindern Eure knapp bemessenen Energiereserven und Teleporter beamten Euch an den Anfang des Abschnitts zurück. Durch Einsammeln von Messingrädern knackt Ihr die von Statuen bewachten Tore: In Senso-Art spielt Ihr die vorgegebenen Töne nach. Stimmt Euer Geklimper mit der Vorgabe überein öffnet sich das Tor. Je höher der Level, desto komplizierter sind die Melodien. Am



Mit Pfeil und Bogen bewaffnet, stürzt Ihr Euch in die gefährlichen Wälder.



Skelette und Senso-
Einlagen erschweren
Euren Weg

Ende jedes Abschnitts steht Ihr Obermotzen gegenüber, die Euch als Drachen oder andere feuerspeiende Ungetüme nach dem Bildschirmdasein trachten — lebenswichtige Continues müßt Ihr Euch mühsam erarbeiten.

geht so

Trotz guter Ideen wie dem eingebauten Sensospielchen und interessanten Gegnerscharen (Skelette, Flugsaurier und schwebende Feuermöner) kann *Risky Woods* nicht richtig begeistern. Der hohe Schwierigkeitsgrad und die hakelige Steuerung lassen schnell Frust aufkommen. Auch dem Spielprinzip geht schnell die Luft aus, da in den späteren Levels nur noch wenig Neues kommt. *Risky Woods* erinnert stark an Spiele wie *Gods*. Auch hier wird gelautet, werden Gegner zerballert und kleine Rätsel gelöst — doch die begrenzten Continues, das fehlende Paßwort und der knapp bemessene Timer hemmen die Entdeckerfreuden erheblich. **pa**

Spielertyp:

Hersteller: **Electronic Arts**
Testversion von: **Electronic Arts**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue und High-Score-Liste**
Geeignet für: **Profis und Fortgeschrittene**
Ca.-Preis: **120 Mark**

64%
Grafik
58%
Musik
41%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **63%**

ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

**KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!**

MEHR

**LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

**JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR**

**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

**MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS.**

**DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS**

**ACTION REPLAY
HOTLINE
INFORMATION UND NEUE CODES**

**02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR**

**ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.**



**FÜR GAME BOY™
FÜR NES™
NUR DM 99,-**



**FÜR SUPER NES™
FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-**



WICHTIG

**ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
© 1994 NINTENDO INC.**



**DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 085 56960
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301**

ERHÄLTlich WO ES NEUE SPIELE GIBT!

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

DATAFLASH GMBH



**4240 EMMERICH
WASSENBERGSTR. 34**

**AUCH ERHÄLTlich
BEI**





Doppel-Cannonball Lotus Turbo Challenge

Das englische Software-Haus Gremlin hat es programmiert, von Electronic Arts wird das Spiel veröffentlicht: In dreidimensionaler Perspektive rast Ihr mit Eurem Lotus Turbo von Punkt A nach Punkt B. Wie bei *Out Run* müßt Ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits zwischen Start und Ziel mehrere Checkpoints passieren. Bei Sekunde Null wird der Motor abgeschaltet – der Wagen rollt gemütlich aus. Erreicht Ihr einen Kontrollpunkt nicht rechtzeitig, heißt's "Game Over". Gehört Ihr jedoch zu den besseren Lotus-Piloten, werden die Sekunden, die Ihr bei einem Checkpoint spart, auf das nächste Zeitlimit angerechnet.

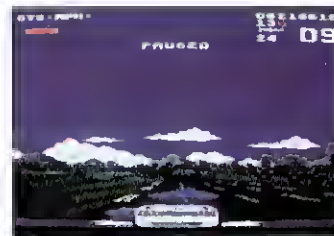
Die Werkstattoptionen sind knapp gehalten: Getriebe und Joypad-Belegung wählt Ihr vor

dem Start. Unterwegs sind Geschwindigkeit, Drehzahl, Gangübersicht und Punkte eingeblendet. Im Zweispielermodus (horizontal geteilter Bildschirm) lest Ihr zusätzlich den Abstand

zum Gegenspieler ab. Auf der Strecke tummeln sich neben ungezählten Rennkollegen diverse Hindernisse natürlichen Ursprungs: Baumstämme, überflutete Senken, Felsen und sogar kreuzende Trucks. Die acht Strecken unterscheiden sich in der Beschaffenheit der Hindernisse und den vorherrschenden Wetterbedingungen. Mit Regen, Schnee und Nebel sowie Nachtfahrten müßt Ihr unterwegs fertig werden. Im Gegensatz zu 08/15-Rennspielen gibt's bei *Lotus Turbo Challenge* echte Berg- und Tal-Strecken und Tunnels.



Endlich gibt's wieder ein ordentliches Zwei-Spieler-Rennen fürs Mega Drive



Speziell der Zweispielermodus von *Lotus Turbo Challenge* erinnert stark an *Top Gear* auf dem Super Nintendo

gut

Durch die Details am Straßenrand und die hügeligen Strecken fährt Ihr bei *Lotus Turbo Challenge* praktisch in der dritten Dimension. Was bei der Jungfernfahrt als unfaire Stelle aufstößt, kann man mit etwas gutem Willen als Realitätsnähe ansehen. Wer mit 200 Sachen über eine Kuppe rauscht, muß eben damit rechnen, daß er in ein Hindernis brettet. Die Steuerung ist einfach gehalten. Auch mit 130 Meilen in der Stunde bricht die Karre in engen Kurven nicht aus. So leicht sich die Boliden dirigieren lassen, so gesalzen sind die Zeitlimits. Im Zweispielermodus ist das Zeitlimit nicht abschaltbar: So gibt's oft zwei Verlierer, echte Konkurrenz zum Mitspieler kommt nicht auf. Zudem hätte man am quäkigen Motorensound noch etwas feilen können. Bemerkung meines Kollegen Ingo: "Klingt ja wie auf dem C64!". Dennoch, wer einen Mitstreiter vor seine Konsole zitieren kann, greift mit *Lotus* nicht daneben. *jb*

Spielertyp:   

Hersteller: **Electronic Arts**

Testversion von:

Electronic Arts

Anzahl der Spieler: **1 - 2**

Features: **Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger,**

Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: **100 Mark**

69%

Grafik

47%

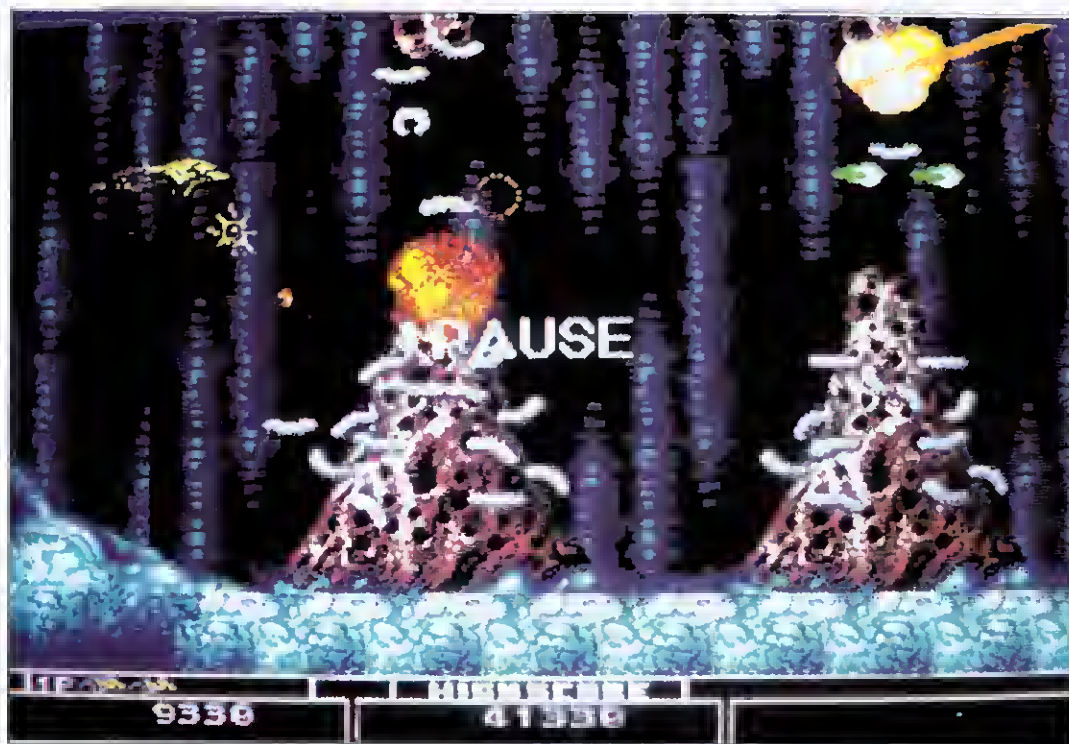
Musik

60%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

71%



Jetzt wird es ekelig!

ferjagd; fünf Schwierigkeitsgrade bieten sowohl für Gelegenheitsklatscher, als auch für Hardcore-Insektenvernichter genügend Herausforderungen.

gut

Igitt! Die Grafiker haben so viel ekeliges Viehzeug ins Spiel gepackt, daß ich das Modul nur anfasse, wenn Mückenklatsche und Insektenspray zur Hand sind. Die neuste Sega-Ballerei zeigt, daß es nicht immer die ewig gleichen Alienformationen sein müssen. Dutzende von innovativen Ekelattacken in Form von Schleimwürmern und schwabbeligen Quallen fordern Augen und Reaktion. Ein nettes Extrawaffensystem, einfallsreiche Gegner und der löbliche Zwei-Spieler-Modus kaschieren die kleinen technischen Schwächen aber nicht: Spielt Ihr allein, ist das dezente Ruckeln kaum zu bemerken, zu zweit nervt Spritgeflacker, vor allem bei voller Bewaffnung. Trotzdem steht *Bio Hazard Battle* weit über dem Genredurchschnitt und kann selbst hartgesottene Bildschirmpiloten überzeugen. iz

Kleinkrieg Bio Hazard Battle

Wenn Euch Alienhorden und Monster aus dem All langsam zu langweilig werden, und Ihr bei Sternenschlachten schläfrig gähnt, kommen Euch die kreativen Köpfe von Sega gerade recht: In der neusten Sega-Ballerei stehen Euch innovative Feindfluten gegenüber. Ein biologischer Weltkrieg hat den Planeten Avaron und seine Atmosphäre mit Viren verseucht. Die Überlebenden sind damals in eine Raumstation geflüchtet und kehren nun nach jahrzehntelangem Dauerschlaf zurück. Obwohl Avaron wieder bewohnbar ist, hat die Sache den berühmten Haken: Durch die Einwirkung der Giftstoffe sind alle Insekten und Kleinstlebewesen zu Monstern mutiert. Spinnen, Egel und allerlei krabbelndes Getier herrscht über Avaron. Ihr werdet

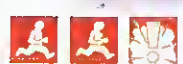
vorgeschickt, um die Lage zu sondieren und den Weg freizuräumen. In einem von vier Raumschiffen rast Ihr als fliegender Kammerjäger durch acht Levels und ballert das Ungeziefer in den Insektenhimmel. Riesige Tausendfüßler, schleimige Würmer und Schwärme von Monsterbienen erwarten Euch in den von links nach rechts scrollenden Spielstufen. In dunklen Wäldern, engen Höhlengängen und in Genetiklabors müßt Ihr schnelle Reaktion beweisen - die ekeligen Kreaturen lassen nicht mit sich spaßen. Jedes Raumschiff könnt Ihr mit herum-schwirrenden Extrawaffen aufrüsten und in drei Stufen ausbauen. Laserstrahlen, Plasmabomben und Feuerbälle halten Libellen und mutierte Motten in Schach. Ihr geht allein oder zu zweit gleichzeitig auf Ungezie-



Ihr könnt zwischen vier Bio-Raumschiffen wählen, um die bizarre Flora und Fauna von Avaron kennenzulernen.



Spieltyp:



Hersteller: Sega

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1

Features: Level-Anwahl

Geeignet für: Einsteiger

und Fortgeschrittene

CA.-Preis: 100 Mark

75%

Gratik

64%

Musik

67%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **70%**



Bei "Road Rush 2" kommt der Berg- und Taleffekt wie beim Vorgänger gut rüber

größten Schwierigkeiten machen die Polizeibeamten, die dem Maschinenpulk hinterherjagen. Wenn die Euch erwischen, müßt Ihr tief in die Tasche greifen.

geht so

Electronic Arts peppt zur Zeit alte Spielkonzepte auf und wirft sie mit dem Zusatz "93" oder "2" wieder auf den Markt. Nach der Evolution von EA zu NHLPA Hockey dürfen sich alle Möchtegern-Rocker auf die leicht modifizierte Fortsetzung "ihres" Spiels freuen. Die Grafik wurde neu gepinselt, der Spielablauf im Gegensatz zu den Maschinen nicht frisiert. Es stehen jetzt mehr Motorräder zur Wahl, dafür sind Sprites, Animationen und Gegner größtenteils unverändert. Auch bei der bewährten Steuerung bleibt alles beim alten, ebenso der Berg- und Taleffekt. Sogar die Musik ist wie beim Vorgänger nur durchschnittlich. Unter dem Strich bleibt das gleiche Spiel mit neuen Optionen, anderen Motorrädern und einem kurzweiligen Zwei-Spieler-Modus. **ak**

Massenkarambolage

Road Rush 2

Mit meinem Shuriken-400-Motorrad stehe ich am Start. Ein Sandsturm tobt, der Starter hat sich in einen dicken Mantel gehüllt. Meine Maschine heult auf, als er die Flagge hebt und das Rennen freigibt. Die Motorräder preschen los. Jeder will dem anderen so schnell wie möglich davonfahren. Ich ziehe an der aufgemotzten Panda 900 vorbei und übernehme die Pole-Position. Nach sieben Kilometern ist mir das Feld aus den Augen geraten, doch unerwartet taucht ein einzelner Fahrer im Rückspiegel auf. Ich lasse ihn herankommen und dränge ihn mit voller Wucht von der Straße. Er überschlägt sich und bleibt benommen liegen. Aus Schadenfreude betrachte ich den Vorgang im Rückspiegel und erkenne zu spät, daß hinter dem nächsten Hügel ein LKW auf mich zurast...

Alle Motorradfans, denen ein gepflegtes Hang-On-Rennen zu langweilig ist, kennen das EA-

Modul *Road-Rash*. Friedliche Fahrrad- und Autofahrer verursachten die digitalen Straßen und boxen Rivalen vom Roller. Im zweiten Teil schwingt Ihr Euch erneut auf Euren Feuerstuhl und jagt nach dem Preisgeld, das Ihr in eine neue Maschine investieren könnt. Im "Bike Shop" werden 15 Motorräder in drei Performance-Klassen angeboten.

Zum Auftakt fahrt Ihr eine "Shuriken 400", die sich gut steuert aber nur langsam auf Touren kommt. Langfristig habt Ihr's auf die "Bazai 7.11" abgesehen. Fünf Strecken sind zu absolvieren: Alaska, Hawaii, Tennessee, Arizona und Vermont. Alle Rennen steigen auf "normalen" Bundesstraßen. Wundert Euch also nicht, wenn Tiere über die Fahrbahn huschen oder Euch ein Auto entgegenkommt. Am Seitenrand stehen Palmen, Bäume, Häuser, Schilder, Leitplanken, Sprungschanzen und Strommasten. Donnert Ihr dagegen, gibt's einen Freiflug gratis. Die



Die Fortsetzung unterscheidet sich nur in Details vom ersten Teil. Sehr spaßig: Der Split-Screen-Modus

Spielertyp:



Hersteller: **Electronic Arts**

Testversion von:

Electronic Arts

Anzahl der Spieler: **1 - 2**

Features: **Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**

CA.-Preis: **120 Mark**

70%

Grafik

58%

Musik

46%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

73%



SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	269,-
Grundgerät mit Sonic	319,-
Grundgerät Magnum Set	369,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	29,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Batman Returns	dt 99,-
Bio Hazard Battle	dt 119,-
Block Out	us 59,-
Bulls vs. Lakers	us 119,-
Desert Strike	us 109,-
Dragons Fury	us 99,-
Dungeon & Dragons	us 119,-
E-Swat	jp 49,-
Ferrari Grand Prix	dt 119,-
Galares	jp 49,-
Grand Slam Tennis	dt 99,-
Gynoug	jp 39,-
Indiana Jones	us 119,-
John Madden '93	us 109,-
Landstalker	jp 119,-
Lemmings	us 109,-
LHX Attack Chopper	us 99,-
Mickey & Donald	dt 99,-
Mickay Mousa	jp 79,-
Moonwalker	dt 59,-
NHLPA 3 Hockey	us 109,-
Olympic Gold	us 79,-
Predator 2	us 99,-
Rampart	us 109,-

GAME GEAR

Carry All Deluxe	39,-
Alien 3	us 79,-
Chuck Rock	us 69,-
Klax	us 69,-
Lemmings	us 69,-
Predator 2	us 79,-
Prince of Persia	us 69,-
Shinobi 2	us 79,-
Sonic 2	us 79,-
Streets of Rage	jp 69,-
Tazmania	us 79,-
Terminator	us 79,-

Neo Geo

Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
Viewpoint	419,-
Art of Fighting	449,-

Achtung Achtung Achtung
An- und Verkauf von gebrauchten
Neo Geo Spielen
Immer Gebrauchte Titel auf Lager

GAME BOY

Alien 3	us 69,-
Batman 2	us 69,-
Battletoads	us 69,-
Dig Dug	us 69,-
Double Dragon 3	us 69,-
Humans	us 69,-
Jetsons	us 69,-
Metroid 2	us 59,-
Mickey's Dangerous Chase	us 75,-
Parodius	dt 75,-
Prince of Persia	us 69,-
Simpsons 2	us 69,-
Spiderman 2	us 69,-
Super Mario Land 2	dt 59,-

Star Wars	us 69,-
Tiny Toon	us 69,-
Tom & Jerry	us 69,-
Track and Field	dt 69,-
Turn and Burn	us 69,-
Ultima	us 69,-
WWF Stars 2	us 69,-



SUPER NES

Super NES Incl. Mario	us 399,-
Super NES deutsche Version	299,-
Super NES deutsch ohne Spiel	199,-
Action Replay Pro	149,-
Actraiser	dt 139,-
Castlevania 4	dt 129,-
Chester Cheetah	us 129,-
Desert Strike	us 129,-
F1-Roc	us 129,-
Final Fantasy Mystic Quest	us 99,-
Final Fight	us 119,-
Firepower 2000	us 119,-
Fatal Fury	jp 149,-
Gods	us 129,-
Joa & Mac	dt 129,-
Jimmy Connors	us 129,-
Mario Paint	dt 99,-
Mickey Mouse	jp 129,-
NCAA Basketball	us 129,-
NBA All Star Challenge	us 129,-
Out of this World	us 129,-
Push Over	us 129,-
Pilotwings	dt 99,-
Phalanx	us 129,-
Probotector	dt 129,-
Soul Blazer	us 129,-
Space Megaforce (Aieste)	us 129,-
Spiderman X-Man	us 129,-
Star Wars	us 149,-
Street Fighter 2	dt 99,-

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40

Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377

Kurwickstr. 2 2900 Oldenburg

Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

SEGA MEGA DRIVE

Shinobi	dt 59,-
Shining Force	jp 119,-
Sonic 2	dt 99,-
Smash TV	us 99,-
Streets of Rage 2	dt 99,-
Super Monaco GP 2	jp 79,-
Super WWF Wrestling	dt 109,-
Super Battle Tank	us 109,-
Super Shinobi 2	dt a.A.
Tazmania	us 99,-
Terminator 2	us 109,-
The Flintstones	us 109,-
Thunderforce 4	dt 119,-
Warsong	us 99,-

SUPER NES

Super Buster Brothers	us 129,-
Super Double Dragon	us 129,-
Super Ghouls'n Ghosts	dt 99,-
Super Soccer	dt 99,-
Terminator 2	dt a.A.
Turtles	dt 129,-
Tiny Toons	us 129,-
Wing Commander	us 139,-
WWF Wrestling	dt 129,-
Zelda 3	dt 99,-

Wir haben auch eine große Auswahl
an N.E.S. Spielen. Ruft einfach an.



aRJay

aRJay Games &
Computersystems
Raiffeisenstr. 1
4795 Delbrück
Fax: 05250/53888

Wir sind umgezogen !! 05250/7031 od. 53888

MEGA DRIVE	269,-
328 II-Joyboard	89,-
Arielle	99,-
Alien III	99,-
Batmans Return	99,-
Desert Strike	109,-
LHX Attack Chopper	109,-
NHLPA Hackey	99,-
Sanic II	99,-
Streets of Rage II	99,-
Thunderforce IV	119,-
World of Illusion	99,-

Versandkosten: 8 DM
Sicherheitsverpackung: 2 DM

Preisänderungen vorbehalten!

... schon do?
Na klar - wer bis 16 Uhr anruft
hat's morgen oder übermorgen!

Ma-Fr von 10 - 18.30 Uhr,
... danach Anrufbeantworter!

SUPER NES + Mario Kart	298,-
Super NES us.	309,-
Action Replay Pro	139,-
das 2. Pad	29,90
Adapter	49,-
Joystick JB KING	ab 139,-
Joystick Streetfighter	199,-
Joystick XE 1	ab 219,-
ActRaiser	119,90
Amazing Tennis	119,90
Axelay	129,90
Batmans Return	a.A.
Battle Clash	109,90
Castlevania IV	119,90
Desert Strike	129,90
Dina City	129,90
F-Zero	99,-
Final Fantasy II	129,90
Final Fight	119,90
Gods	129,90
Hoak	119,90
Jimmy Connors	a.A.
Lemmings	109,90

Magical Quest	139,90
Mario Kart dt.	99,-
Mario Paint dt.	99,-
NCAA Basketball	119,90
NHLPA Hackey	129,90
Out Of This World	119,90
Paradius dt.	a.A.
Pilat Wings dt.	99,-
R-Type dt.	99,-
Sim City dt.	a.A.
Sim Earth	a.A.
Saulblazer	129,90
Space Megaforce	119,90
Spiderman/X-Man dt.	129,90
Spindizzy Worlds	a.A.
Streetfighter II dt.	99,-
Super Battle Tank	109,90
Super Ghouls'n Ghosts dt.	99,-
Super Pang	119,90
Super Probotector	109,90
Super Star Wars	a.A.
Super Saccor dt.	99,-
Super Tennis dt.	99,-

Tom & Jerry	a.A.
Tiny Toon	a.A.
Terminator 2	a.A.
Tap Gear dt.	129,90
Turtles IV dt.	129,90
Wing Commander	129,90
Zelda III dt.	99,-

Alles da für das
deutsche Super NES!

JB-King II,
Streetfighter-Stick,
Joystick XE-1,
Super Scape 6,
ASCII-Pad, ...

Mario-Kart dt. 99,-

Aktion:
"Fire"-Adapter
- der Beste - nur 49,-

NEOGEO+M-Card	739,-
NEO GEO Joystick	119,-
Memory Card	69,90
Alpha Mission II	269,-
Art of Fighting	a.A.
Baseball Stars II	309,-
Baseball Stars Prof.	179,-
Fatal Fury	309,-
King of Monster	309,-
Last Resort	309,-
Magician Lord	199,-
Mutation Nation	299,-
Nam 1975	185,-
Ninja Commander	309,-
Raba Army	279,-
Sengoku II	a.A.
Thrash Rally	279,-
View Paint	a.A.
World Heroes	379,-

An- und Verkauf
gebrauchter
NEO GEO Module

Wir machen Deinen JB-King STAR WARS tauglich



Neues vom Ochsenfrosch

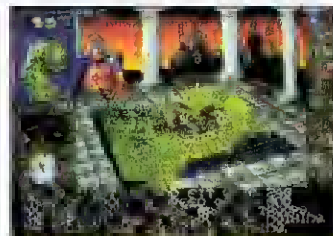
Powermonger

Durfet Ihr Euch in *Populous* als Gott aufspielen, werdet Ihr in *Powermonger* zu einem Feldherren degradiert. Euer Ziel ist es, auf einer 13 mal 15 Quadranten großen Weltkarte von der linken oberen zur rechten unteren Ecke zu gelangen. Habt Ihr einen Quadranten eingenommen, stehen Euch die umliegenden drei Abschnitte zur Eroberung frei. Gekämpft wird jedoch nicht auf der Karte. Der eigentliche Spielbildschirm enthält eine dreidimensionale Ansicht eines Landstrichs, die Menüleiste für Eure Aktionen sowie die Anzeigen Eurer Truppenstärke, Eures Nahrungsmittelvorrats und Eurer Gesundheit. Daneben sind Fenster für Informationen, Übersichtskarten und den Spielverlauf eingeblenet.

Ein Abschnitt gilt als erobert, wenn alle darin befindlichen Gebäude zu Eurem Königreich gehören. Die gesamte Handlung läuft dabei in Echtzeit ab und Ihr

seht die Männchen auf dem Spielfeld herumlaufen und kämpfen. Für jede Aktion wählt Ihr eine von drei Stärken aus. Bei einem passiven Kampf laufen Eure Recken ins angewählte Dorf, schütteln die Bewohner etwas durch und ziehen sie nach kurzer Diskussion auf Eure Seite (vorausgesetzt, die Leuten waren gegen ihren vorherigen Herr-

scher aufsässig; loyale Dorfbewohner hätten Eure Passivität genutzt, um Euren Trupp zu meucheln). Bei einem normalen Kampf gibt's einige Überlebende, die sich auf Eure Seite schlagen. Stürzt Ihr Euch aggressiv auf ein Dorf, wird so lange gekämpft, bis eine Partei blutend im Staube liegt. Unterliegt Ihr im Gemetzel, wird zuerst Eure Truppe aufgerieben, dann geht's Euch an den Lederkragen. Neben Kampfhandlungen stehen Euch noch Handel, Verbrüderung, Spionage, Ausrüstung, Mobilmachung und einige andere Aktionen aus dem Menü zur Verfügung.



Es gilt, einen Landstrich nach dem anderen zu erobern, bis Ihr es über die Landkarte geschafft habt. Eine Mega-Drive-Maus wäre der Himmel.

Bullfrogs Populous-Nachfolger ist ein gelungenes Spiel um Taktik, Strategie und Eroberungen

gut

Selbst wenn Ihr Euch durch die umfangreiche Anleitung gewühlt habt, sind etliche Versuche nötig, bis Ihr wißt, wie der Hase läuft. Die ständige Nahrungsmittelknappheit im Nacken, müßt Ihr schnell anhand der gegebenen Informationen entscheiden, ob Ihr das vor Euch liegende Dorf vernichtet oder die Bewohner zu Euren Vasallen macht. So genial das Spiel ist, hat es doch einige Schwachstellen. So erhaltet Ihr beispielsweise keine Informationen über Truppenstärke und Ausrüstung des Feindes. Die "Erfinde-Aktion" ist sehr sinnvoll, um Eure Ausrüstung aufzustocken, in welchem Dorf Ihr was erfinden könnt, bleibt jedoch meist im Unklaren. Dazu kommt, daß es keinen steigenden Schwierigkeitsgrad auf dem Weg über die Karte gibt. *Powermonger* ist ein typisches Computerspiel für Maussteuerung. Sonst wird die Joypad-Kontrolle schnell zur Fummelei. Trotzdem ist *Powermonger* ein gelungenes Strategiespiel. *jb*

Spielertyp:



Hersteller: **Electronic Arts**

Testversion von: **Electronic Arts**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue und Paßwort**

Geeignet für: **Profilis und Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **120 Mark**

68%

Gratik

36%

Musik

68%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

77%

Brutalo-Ball

Arch Rivals

Das Publikum kreischt, die Akteure auf dem Spielfeld foulern, was die Ellbogen hergeben und der Schiedsrichter ist blinder als ein Maulwurf – bei *Arch Rivals* von Flying Edge spielen die Basketballregeln keine Rolle; Hauptsache, der Ball landet im Korb.

Neben der Kontrolle über den eigenen Spieler (Zwei-Mann-Teams) beeinflusst Ihr die Aktionen Eures Mannschaftskollegen: Auf Befehl paßt er den Ball oder wagt einen Korbversuch. Nur wer geschickt foulert, hat bei *Arch Rivals* Erfolgchancen – langwierige Dribbeleien und Spiel auf engem Raum werden durch Faustschläge oder Rempeleien unterbrochen. Vor jeder

Partie wählt Ihr unter acht verschiedenen Akteuren: Tyrone ist "flink" mit den Fäusten, während der blonde Reggie als sicherer Korbschütze auftritt. In den Viertelpausen verrät Euch ein Nachrichtensprecher taktische Tricks und Kniffe.

geht so

Der erste Eindruck täuscht: *Arch Rivals* macht trotz simpler Präsentation, rutschiger Steuerung und tadelndem Turniermodus Spaß – was fehlt, ist die Langzeitmotivation, für die nur ein menschlicher Gegenspieler garantieren



Das Motto
"Fair geht vor"
ist hier fehl
am Platz

kann. Kleine Gags wie das Umrennen des trotteligen Alibi-Schiris und der Viertelpausen-Reporter lockern das Spielgeschehen zwar auf, wiederholen sich aber zu schnell. Eine gute Idee ist die Belohnung für gekonntes Freispielen: Wer unbedrängt auf den Korb zielt, hat eine höhere Trefferquote. *Arch Rivals* ist eine Sport-Action-Kombination, die man alle paar Wochen für eine Zwischendurchpartie aus dem Regal hervorholt. *pa*

Spielertyp:



Hersteller: Flying Edge

Testversion von: Acclaim

Anzahl der Spieler: 1 – 2

Features: Soundmenü

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-Preis: 120 Mark

58%

Grafik

43%

Musik

55%

Soundeffekte

SPIEL-

SPASS:

65%

Superhelden

Captain America

Wer kennt ihn nicht, den Marvel-Superhelden? Die Data East-Designer präsentieren Captain America jetzt als lebendes Symbol der Freiheit und Gerechtigkeit. Die Story: Im 2. Weltkrieg wurde der freischaffende Künstler Steve Rogers für ein geheimes Super-Projekt angeheuert. Als Captain America verhalf er mit seinem unzerstörbaren Schild den Alliierten zum Sieg. Ein Nazi-Sabotageakt brachte das Projekt zu einem jähen Ende. Steve wird somit auf ewige Zeiten der einzige Captain America bleiben. Begleitet von seinen Helden-Kumpel Iron Man, Vision und Hawkeye prügelt Ihr fünf Level lang Böse-

wichter aus der Welt. Mit einem Flugschiffen ballert Ihr zwischendurch die Horden von Red Skull vom Himmel. Dabei könnt Ihr einen Helden auswählen oder zu zweit die Welt retten.

na ja

Die Abenteuer um Captain America und seine Avengers zeigen, wie ein unterhaltsames Spiel durch schlampiges Programmieren kaputtgemacht wird. Trotz toller Musik und vielen Sprach-Samples kommt kaum Atmosphäre auf. Die grafische Gestal-



Auch im Meer
sind die
Avengers los.

tung ist allenfalls 8-Bit-Standard. Sprite-Geflacker verleiden dem Kämpfer zudem den unterhaltsamen Team-Modus.

So werden nette Ideen und witzige Obergegner an einem durchschnittlichen Spiel verschwendet. Trotzdem macht das Spiel Spaß, denn alles wird mit einem Augenzwinkern serviert. Fans der Comics werden nicht zuletzt durch die beige-packte Anstecknadel auf ihre Kosten kommen *iz*

Spielertyp:



Hersteller: Data East

Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1 – 2

Features: Continue,

Soundmenü

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-Preis: 110 Mark

51%

Grafik

72%

Musik

61%

Soundeffekte

SPIEL-

SPASS:

54%

Gangsterjagd

Carmen Sandiego

Im ersten Sandiego-Spiel seid Ihr mit einer Zeitmaschine auf die Hatz nach Langfingern gegangen, jetzt jagt Ihr sie im Flugzeug rund um die Welt. Dabei greift Ihr genau wie beim Vorgänger auf ein anwenderfreundliches Cursor-System zurück: Mit den Icons "Reisen", "Suchen" und "Computer" lassen sich alle Aktionen ausführen. Landet Ihr in einer Stadt, besucht Ihr eine von drei Örtlichkeiten. Dort geben Euch Mittelsmänner Tips über das nächste Reiseziel des flüchtigen Verbrechers. Wenn Ihr drei Merk-

male des Unbekannten beisammen habt, füttert Ihr Euren Computer damit - der spuckt auf der Stelle einen Haftbefehl aus.

na ja

In einer Hinsicht ist *Carmen Sandiego* sehr interessant: Im Lieferumfang ist der englischsprachige "World Almanac" enthalten, der als Nachschlagehilfe für das Spiel dient. Bekommt Ihr beispielsweise den Tip "Sie hat Rupien um-



Ein gewichtiges Stück Softwaregeschichte: Die Modul-Verpackung wiegt knapp ein Kilo.

getauscht", genügt ein Blick in die Tabelle für Währungen und schon wißt Ihr, in welches Land "sie" wollte. Davon abgesehen, hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel verändert: Hier ein paar Digi-Effekte, dort einige nette Animationen. Trotz der interessanten Aufgabe wird das Detektivspielen schon nach wenigen gelösten Fällen fad. Sicherlich ist das Modul pädagogisch wertvoll - anspruchsvolle Adventure-Kost ist's nicht.

Spielertyp:

Hersteller: **Electronic Arts**
Testversion von: **Flashpoint**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger**

CA.-Preis: **110 Mark**

58%
Grafik
18%
Musik
51%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **42%**

rat's

NEW TEL. 06131-670608
06131-604245
FAX. 06131-670608

SECONN - HANN - GAMEE * MICHAELA THIELER
COLMANNSTADT A * GENS MAINZ 1

NEU! Der absolute Wahnsinn! Topspiele zu coolen Preisen!
Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspiele für
SUPER NINTENDO - SEGA MEGADRIE - NEO GEO

Angebot des Monats:

SUPER NES

Magical Quest	89,- DM	Mario Kart	79,- DM
Star Wars	99,- DM	Axelay	89,- DM
Wing Command.	89,- DM	Tiny Toons	89,- DM
		u.v.m.	

SEGA MEGADRIE

Sonic 2	79,- DM	World of Illusion	69,- DM
Nhlpa 93	79,- DM		

NEO GEO

Magican Lord	129,- DM	Robo Army	199,- DM
Last Resort	199,- DM	u.v.m.	

WIR FÜHREN ALLE NEUERSCHEINUNGEN FÜR ALLE SYSTEME!

Wir bieten Ihnen für Ihre Gebrauchtspiele absolute Höchstpreise.
Problemloser An- und Verkauf per Post. Wir bezahlen sofort nach Erhalt Ihrer Sendung! Bitte keine Spiele unaufgefordert senden, sondern erst nach telefonischer Absprache.

Wir sind von Montag-Sonntag von 9.00-21.00 Uhr persönlich erreichbar.

Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

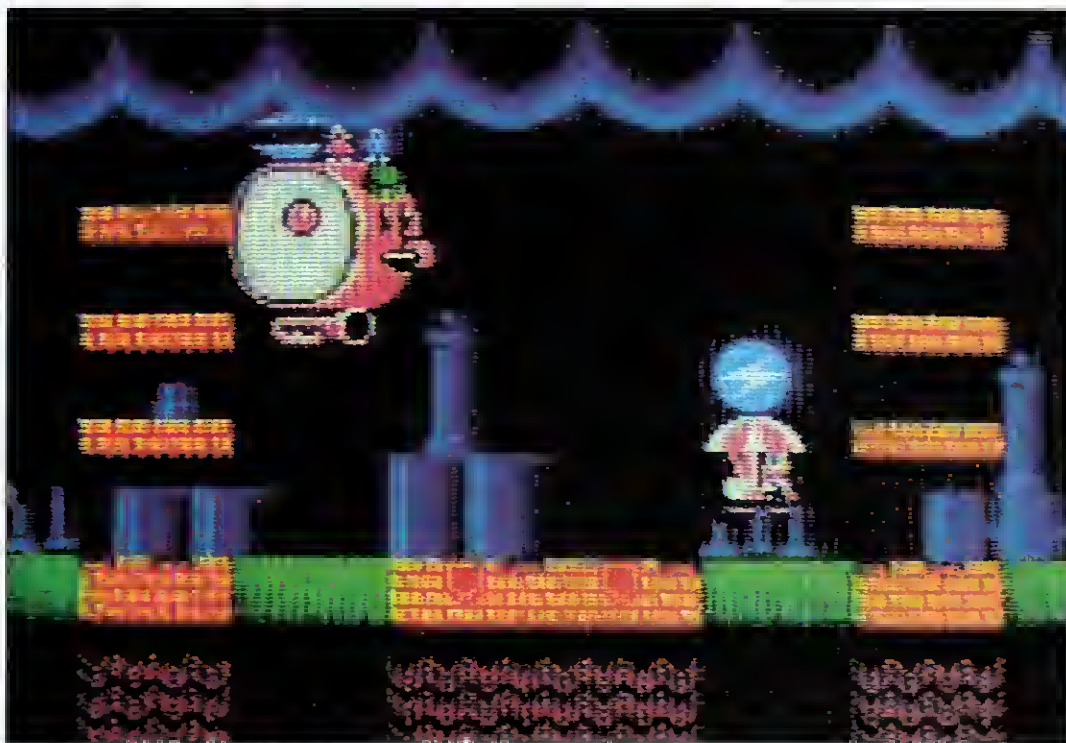
ANGEBOT DES MONATS	JP	US
Micky Magical Quest (Super Nintendo)		129,-
Micky & Donald (Sega Mega Drive)		99,-

SEGA MEGA DRIVE	JP	US
Chiky Chiky Boy		109,-
Sonic 2	99,-	99,-
Alien 3	99,-	99,-
NHLPA Hockey		109,-
Bio Hazard Battle	a.A.	109,-
Gods	119,-	109,-
Ninja Gaiden		a.A.
T2 - Judgement		109,-

SUPER NINTENDO	JP	US
Axley		109,-
Desert Strike		119,-
Death Rally Vally		129,-
Super Star Wars	119,-	119,-
Super Krusty Fun House		99,-
Q-Bert 3		119,-
Blues Brothers	a.A.	119,-
Skulljagger	a.A.	119,-
NHLPA Hockey '93	a.A.	119,-

und viele, viele mehr. Fordern Sie unsere aktuelle Preisliste an!
Adapter, Aktion Replay Pro, für Super Nintendo und Sega Mega Drive: 129,-
Angebot solange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 5883 Kierspe
TEL. 02359/6466 FAX. 02359/6266



Die Blechlrommel
schaltet Ihr mit Eurer
Blitzblase aus

geht so

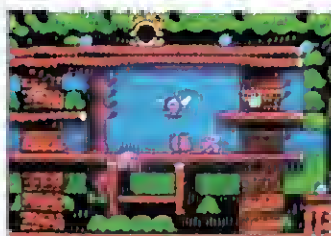
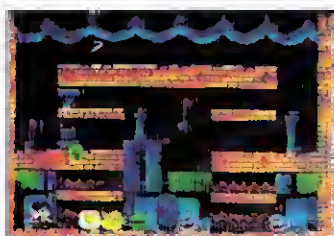
Jenseits des Regenbogens

Parasol Stars

Nachdem wir Euch in der letzten VIDEO GAMES die Game-Boy-Fassung von *Parasol Stars* vorstellten, liegt uns nun die NES-Version zum Test vor. *Parasol Stars* ist der dritte Teil der erfolgreichen *Bubble Bobble*-Serie, die den japanischen Automatenhersteller Taito weltbekannt machte. In der ersten Episode steuert Ihr einen kleinen Drachen, der seine Gegner mit Blasen bespuckt und darin einschließt. Teil zwei handelt von einem Wicht namens Bub, der seine Widersacher mit einem Regenbogen bekämpft. Mit dem Regenbogen kann er sich sogar eine Treppe zur nächsten Etage bauen. In seinem zweiten Abenteuer, *Parasol Stars*, hat Bub den Regenbogen gegen einen Regenschirm eingetauscht. Damit prügelt er seine Gegner, um sie danach aufzunehmen: Sie schweben über dem Regenschirm und fliegen auf Knopfdruck den anderen Bösewichtern

ins Gesicht. Jedes Eurer Opfer hinterläßt Obst, mit dem Ihr Eure Punktzahl aufpeppelt. In einigen Levels tropft Wasser oder Feuer von der Decke – die Tropfen verschießt oder sammelt Ihr ein. Denn schon fünf Tropfen genügen, um alle Feinde, die sich unter Euch aufhalten vom Bildschirm zu schwemmen. Ziel ist's, einen Gegenstand zu zertrüm-

mern, der in der Mitte des Spielfelds aufgestellt ist. Dann habt Ihr den Level geschafft. Bub verschlägt's auf verschiedene Planeten, die in Levels unterteilt sind. Im ersten hüpf't Ihr in gewohnter *Bubble Bobble*-Manier von Plattform zu Plattform, im zweiten scrollt das Bild wie beim *Parasol Stars*-Nachfolger *Liquid Kids*, (gibt's momentan nur exklusiv für die PC-Engine). Am Ende jedes Planeten wartet der gefährliche Endgegner, den Ihr nur mit einer Extrawaffe besiegen könnt. Danach wird die Übersicht gezeigt, auf der Ihr seht, welche Planeten vor Euch liegen.



Bevor die Extras herabrieseln, müßt Ihr den Gegenstand in der Mitte zersören.

Was kann man bei einer *Parasol Stars*-Umsetzung schon falsch machen? Das Spielprinzip ist fesselnd, die Motivation steigt mit jedem Level und die Feinde verhalten sich zunehmend gerissener. Wenn Spielbarkeit und Steuerung stimmen, kann sogar die technische Ausführung einem solchen Spiel keinen Strick drehen. Zum Glück, denn gratis ist das NES-Modul eher eine Enttäuschung: Viele Farben und knallbunte Feinde dürft Ihr hier nicht erwarten, dafür gibt's eine hemmungslose Flakkerorgie, sobald mehr als zehn Sprites auftreten. Besonders in höheren Levels, in denen das Scrolling loslegt, Dutzende von Feinden antanzen und Extras durch die Luft wirbeln, beginnt die Bewährungsprobe für Eure Augen. Hier haben die Taito-Designer gepatzt, die Spielspaß-Wertung von *Parasol Stars* konnte dieses Manko aber nicht drücken. **ak**

Spieltyp:



Hersteller: Taito

Testversion von: Laguna

Anzahl der Spieler: 1

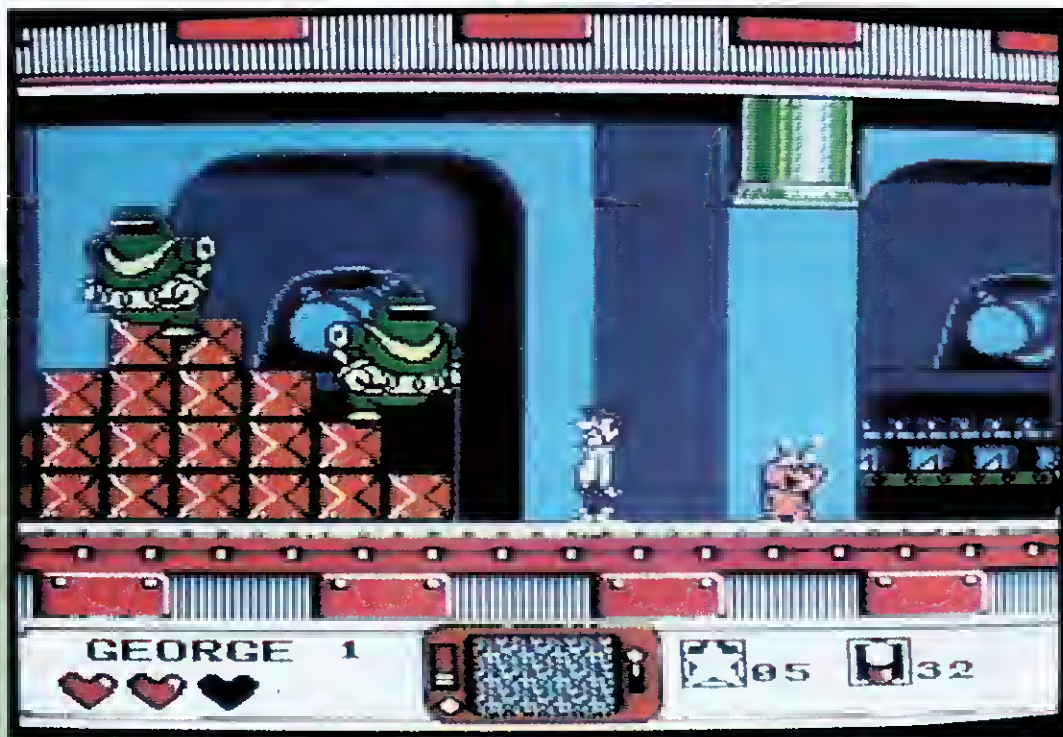
Features: Continue, Highscore-Liste

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark

64%
Grafik
62%
Musik
42%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

74%



Gelupfte Kisten eignen sich besonders gut, um fliegende Roboter abzufangen.

motz stellt eine echte Herausforderung dar - die drei Lebenspunkte sind schnell verkleckert. Auch unterwegs plagt Euch die schwindsüchtige Verfassung Eures Alter Egos: Nachdem der letzte Hauch Lebensenergie verpufft ist, müßt Ihr wieder von vorne oder ab der Mitte anfangen. Ein paar Zwischenstopps mehr hätten nicht geschadet. Monotonie schafft auch das andauernde Kistenwuchten: Zehn Kisten weniger pro Bildschirm hätten's auch getan. Eine Besonderheit neben der wenig spektakulären Grafik und Musik sind die "graphischen Soundeffekte": Abgesehen von den "herkömmlichen" Geräuschen sind markante Comicsprechblasen zu sehen. Mängelrüge auch für die Steuerung: Das linkische Sprungverhalten nimmt dem Spiel entschieden an Schwung. Mittlerweile ist es soweit, daß fast jedes zweite Spiel mit einem bekannten Titel-Schriftzug und nicht in Sachen Spielbarkeit glänzt. So sieht's auch im Fall der NES-Jetsons aus.

Techno-Freak als Kistenwucher

The Jetsons

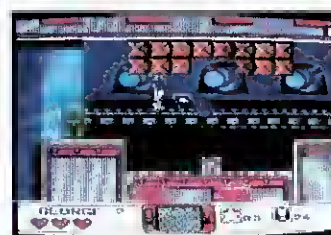
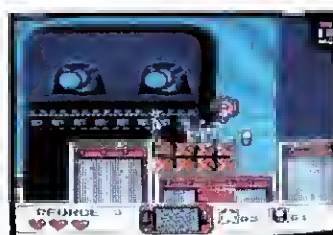
Nach ihrem Einstand auf dem Game Boy (siehe Test in VIDEO GAMES 12/92) beglücken die Jetsons ihre NES-Fans. Abgesehen von der ähnlichen Ausgangssituation sind die beiden Versionen aber verschieden: "Der Super-Gau droht. Tun Sie mal was dagegen", heißt es lapidar in der Anleitung. Wie? Die Jetsons sind eine progressive, zukunftsorientierte Familie. Papa Jetson stellt sich der Herausforderung und fliegt mit seinem Düsenrucksack los, der Sprünge über den halben Bildschirm erlaubt. Außerdem ist er mit wuchtigen Muckies in den Oberarmpartien gesegnet - er lächelt sogar, wenn er die überall aufgetürmten Holzkisten durch die Gegend wirft. Zwei Schleudertechniken stehen bereit: Die leicht angelupfte Bogenlampe und der horizontale Hochgeschwindigkeitsfetzter. Sollte sich

ein Roboter in die Flugbahn einer Kiste verirren, ist es um ihn geschehen. Zurück bleiben Bonusgegenstände, die Ihr einsacken solltet: Frische Lebensenergie, ein weiterer Herz-Container sowie Bonusgegenstände. Auf dem Weg zum Endgegner trefft Ihr auf Schalthebel, die die Schwerkraft




für begrenzte Zeit umkehren, alle Aufzüge anhalten oder das gesamte Spielfeld wegscrollen. Kommt Ihr an einer Stelle mit üblichem Vorwärtsspringen nicht weiter, müßt Ihr Aufzüge finden oder Schalthebel ausstüfeln.

geht so

Im Vergleich zur Game-Boy-Version ist die NES-Variante deutlich schwieriger. Die Roboterangriffe sind gemeiner und die Hindernisse kaum zu überwinden. Schon der erste Schluß-



Dem übersättigten Genre des Jump'n'Run kann dieses Modul keine neuen Impulse geben.

Spielertyp:   

Hersteller: **Taito**
Testversion von: **Laguna**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**

Geeignet für: **Einstelger, Fortgeschrittene und Profis**
CA.-Preis: **100 Mark**

59%
Grafik
50%
Musik
43%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 60%

Die Top 100 Spiele '92

Markt & Technik eS 80. / sfr 9,80 **DM 9,80**

POWER

PLAY

DIE 100 BESTEN SPIELE



POWER-TIPS: Nützliche Hilfen für jedes Programm ■ **VIDEOSPIELE:** Top-Module für Super Nintendo und Mega Drive ■ **AUF EINEN BLICK:** Alle Tests & Tips ■ **COMPUTERSPIELE:** Die besten Programme für Amiga, Atari ST und MS-DOS ■ **KAUFBERATUNG:** Ausführliche Spieletests

Jetzt ist es da!!

Das Power Play Power-Heft mit den 100 besten Computer- und Videospielen des Jahres. Alle im Test – plus hilfreicher Spieletips. Ein absolutes Power-Pack für Spiele-Fans. Hol Dir Dein Power Play Spiele '92 Sonderheft.

Das Highlight des Jahres!!

**Ab 2. Dezember
beim Zeitschriftenhändler!**

POWER
PLAY

4

SPIELE-SONDERHEFT



Das Spielfeld von Monopoly

super

Was hat dieses Spiel schon angerichtet! Im Kampf um Straßen und Mieten gehen Freundschaften in die Brüche und ganze Familien reden nicht mehr miteinander. Obwohl ich skeptisch war, hat mich *Monopoly* überzeugt. Witzige Grafiken und Soundeffekte bringen Schwung ins Würfelspiel. Wenn Ihr aus dem Gefängnis entlassen werdet, wird Euch ein "Komm nicht wieder!" in deutscher Sprachausgabe mit auf den Weg gegeben. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich verstellen, die vorgegebenen Spiele reichen von einfach bis hammerhart. Die Computergegner verhalten sich "menschlich": Einige sind gnadenlos, andere spendieren gerne mal ein paar Riesen.

Natürlich ist es spaßiger, mit Freunden am Tisch zu spielen, wo Schummeleien und Koalitionen Tür und Tor geöffnet sind. Doch wer gerne mal ein paar Gegner ausnehmen möchte, kann ein unterhaltsames Spiel erleben. iz

Gehe nicht über Los

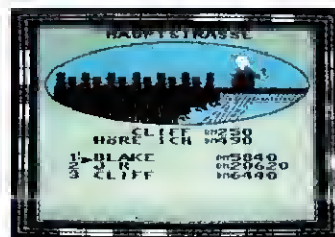
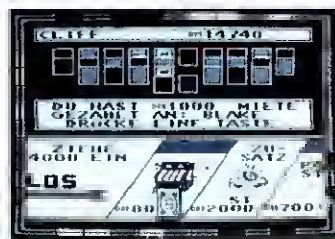
Monopoly

Das erfolgreichste Brettspiel aller Zeiten gibt's jetzt auch für Videospielkonsolen: Nachdem sich die kapitalstarken Banker auf dem Game Boy vergnügt haben, folgt eine Variante fürs NES. Bis zu acht Spieler gehen auf die "Jagd" nach Straßen, Hotels und Moneten. Wenn Ihr keine menschlichen Profitgeier zur Hand habt, könnt Ihr gegen acht Computercharaktere antreten: Von knallhart kalkulierenden Damen bis zu etablierten Finanz-Tycoons. Bei *Monopoly* geht's um Immobilien, Straßen und Mieten. Ihr könnt mit Eurem Startkapital Straßen erwerben. Kommt einer der Konkurrenten vorbei, kassiert Ihr je nach Wert des Feldes Miete. Das große Geld rollt aber erst, wenn Ihr alle zusammengehörigen Straßenzüge besitzt: Mit dem Erwerb von Häusern und Hotels wird aus billigem Bauland ein teures Pflaster. Neben den Straßen kauft Ihr Bahnhöfe, Wasser- und Elektrizitätswerke. Die könnt Ihr zwar

nicht bebauen, aber auch die öffentliche Versorgung bringt Mäuse. Wer am Ende das Geld in der Tasche und alle Mitbewerber in die Pleite getrieben hat, hat gewonnen. Auf Ereignis- und Gemeinschaftsfeldern werden Karten gezogen, die noch mehr Spannung ins Spielgeschehen bringen: Habt Ihr Glück, füllt sich Eure Brieftasche, andernfalls müßt Ihr blechen oder ins Ge-

fängnis gehen. Wenn einer der Mitspieler in Geldsorgen kommt oder sich eine Straße nicht leisten kann, wird das Objekt in einer Auktion meistbietend versteigert. Außerdem nehmt Ihr Hypotheken auf, handelt und tauscht Grundstücke. Die Bank wird bargeldlos und unbestechlich vom Computer geführt.

Wenn Ihr normales Monopoly spielt, greift Ihr auf eine von acht vorgegebenen Spielsituationen zurück; mit dem eingebauten Editor schafft Ihr neue Voraussetzungen. Anleitung, Bildschirmtexte und Sprachausgaben sind komplett in deutsch.



Bis zu acht menschliche oder Computer-Mitspieler können mitwürfeln. Dann wird kräftig kassiert und ersteigert.

Spielertyp:
Hersteller: Parker
Testversion von: Parker/L&P
Anzahl der Spieler: 1 bis 8
Features: Spieleditor

Geeignet für: Einstelger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 110 Mark

63%
Grafik
24%
Musik
73%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **81%**



In den Wäldern lauern mordlustige Räuber.

geht so

Wer Robin Hood und die Artus-Sage liebt, fühlt sich auch bei Prinz Eisenherz wohl. Daß aus *Prince Valiant* nicht Prinz Valium wird, verdankt das Spiel den Armbrust-Levels, in denen fleißig geballert wird. 3D-Perspektiven kann man nicht erwarten, aber Gegner und Hintergründe sind schön gezeichnet und versetzen Euch in Zeiten, als Videoschießbuden noch "in" und beliebt waren. Die Jump'n'Run-Sequenzen erinnern in der Gestattung an den Uralt-Klassiker *Pitfall*. Ansonsten bleibt das Spiel wenig spektakulär: Ihr beschränkt Euch aufs Ausweichen und Steinewerfen. Unverschämterweise habt Ihr nur ein Continue, das schnell aufgebraucht ist. Neben den englischen Originaltexten, die Euch zwischen den Levels wichtige Informationen geben, könnt ihr wahlweise deutsche oder französische Infos einstellen. Wer Spaß an anspruchstosen Hüfterelen und Schießbudenknallerei hat, wird auch an Prinz Eisenherz Gefallen finden. iz

Ritter-Azubi

Prince Valiant

Wer Comics liebt, kennt die Abenteuer des Wikingerprinzen Valiant, hierzufande besser unter dem Namen Prinz Eisenherz bekannt. Sogar Hollywood verfilmte in den sechziger Jahren die Sage um den jungen Helden. Der Streifen versetzt den Zuschauer in die Welt von König Artus, wobei Robert Wagner und die ewige Rittersbraut Janet Leigh in den Hauptrollen glänzten. Das Videospiel von Ocean hält sich an die berühmte Vorlage und läßt Euch Abenteuer im dunklen Mittelalter bestehen.

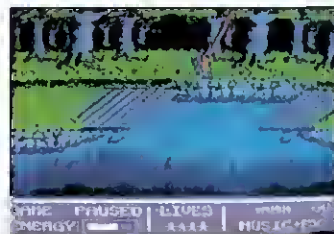
Der junge Prinz Eisenherz will Ritter der Tafelrunde werden und muß den Weg zu König Artus Hof in Camelot finden. Auf dem Weg lauern üble Gesellen in den Wäldern. Mit Pfeil und Bogen, Speeren und Fallgruben meucheln sie Reisende, die sich in ihr Gebiet verlaufen. Neben dunklen Wäldern und verwinkelten Grotten

habt Ihr auch gefährliche Herausforderungen in den mittelalterlichen Städten und Dörfern zu bestehen. Feuerspeiende Drachen, riesige Fledermäuse und Seeschlangen haben es ebenfalls auf den edlen Nordmann abgesehen.

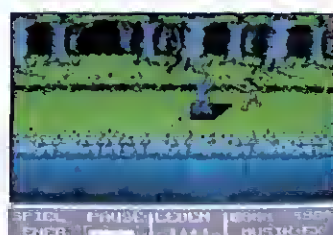
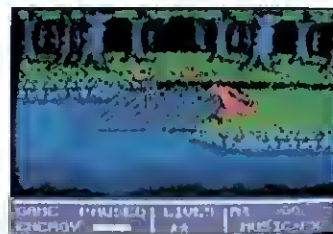
Anfangs ist Euer Wikingerprinz nur mit Steinen bewaffnet, die er zur offensiven

Selbstverteidigung wirft. Zur Belohnung für bestandene Levels erhaltet Ihr neue Waffen, wie Armbrüste oder Feuerbälle. Den gefährlichen Weg seht Ihr in nach links scrollender Jump'n'Run-Perspektive.

Besitzt Ihr eine bestimmte Waffe, ändert sich die Blickrichtung: Ihr seht in den Hintergrund, wo plötzlich Bösewichter hinter Bäumen auftauchen und mit Pfeilen nach Euch schießen. Die Waldräuber, die noch nie von den Idealen eines Robin Hood gehört haben, sollten rechtzeitig mit der Armbrust erledigt werden.



In den Hülpässagen läßt der Klassiker Pitfall grüßen. Mit der Armbrust geht's auf Räuberjagd.



Spielertyp: 

Hersteller: Ocean
Testversion von: Laguna

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue, Highscoreliste

Geeignet für: Einsteiger

und Fortgeschrittene

CA.-Preis: 100 Mark

60%

Grafik

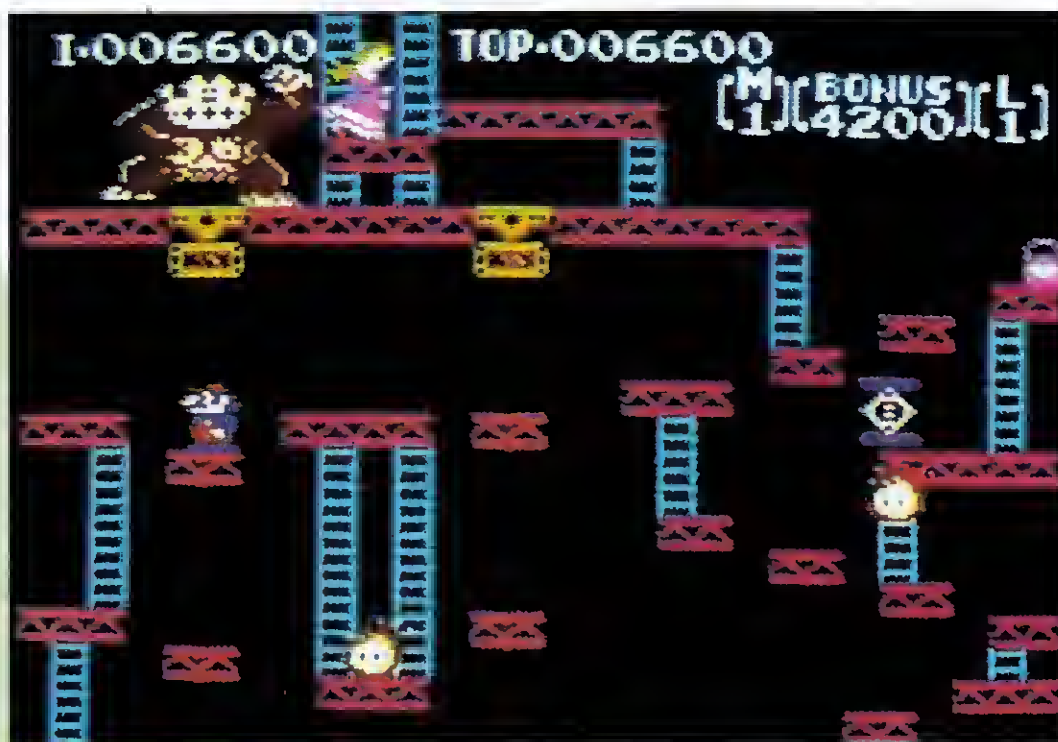
61%

Musik

33%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **55%**



In dem Spiel Donkey Kong startete Mario seine unvergleichliche Karriere als Videospieleheld

gut

Wenn zwei Klassiker eine Wiedergeburt verdienen, dann dieses Spieleduo. Nach heutigen Maßstäben sind zwar drei bzw. vier Levels nur die Vorspeise eines Modulmenüs, doch wurden diese so liebevoll ausgetüftelt, daß sie heute noch gefallen. Da jede Spielstufe grafisch unterschiedlich präsentiert wird und eine komplett neue Aufgabe stellt, schleicht sich sogar unverhofft Abwechslung ein.

Beide Titel darf man nicht auf "Durchkommen" spielen – diese Befriedigung habt Ihr schon nach einer Viertelstunde. High-Score-Jäger freuen sich dagegen über eine zeitlos motivierende Punktehatz. Auch nach wiederholten Erfolgserlebnissen gehen einem die sieben Spielstufen nicht auf den Geist. Nostalgisten müssen diese beiden Module definitiv haben; Nintendo-Fanatiker eigentlich auch, denn mit der Donkey-Kong-Serie startete der Videospielegang.

mg

Vom Affen gebissen

Donkey Kong Classics

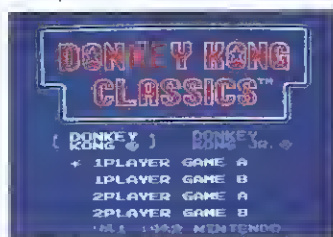
Und wenn sie nicht gestorben sind, klettern sie noch heute: Donkey Kong und Mario werden mit einer "Spielesammlung" geehrt. Während es bei Computerspielen an der Tagesordnung ist, daß mehrere Programme als Extrapack preiswert angeboten werden, kosten Module auch nach etlichen Jahren im Kaufhausregal noch eine Menge Geld. Mit Donkey Kong Classics wagt Nintendo den ersten Schritt: auf dem Modul findet Ihr die Klassiker Donkey Kong und Donkey Kong Jr.

Wer sein NES schon ein paar Jährchen hat, dem werden die beiden Spiele ziemlich bekannt sein. Neueinsteiger offenbaren sich zwei Geschicklichkeitstitel, die insgesamt sieben bildschirmgroße Levels aufweisen. In Donkey Kong schlüpft Ihr in

die Rolle von Mario, der hier übrigens seinen ersten Pixel-Auftritt hatte. Schon damals mußte er gefährliche Abenteuer bestehen, um die Freundin zu retten. Mario hechtet über rollende Fässer, muß im Paterno-

ster Timing beweisen und schlägt mit dem Hämmerchen auf flinke Flammenwesen.

Wählt Ihr Donkey Kong Jr., werden die Rollen getauscht. Als Sohn von Donkey Kong geht Ihr die Befreiung des Kult-Affens an. Vier Geschicklichkeitsaufgaben sind zu meistern, ehe die Familie wieder glücklich vereint ist. Meist handelt Ihr Euch an Lianen entlang, rettet das Hinterteil vor hüpfenden Fischen und springt elegant um Euer Affenleben. Wurde Väterchen in die behaarten Arme geschlossen, geht das Abenteuer eine Stufe schwieriger von neuem los.



Die insgesamt nur sieben Spielstufen sind deutlich unterschiedlicher design't, als die übliche "Dutzendware Level".

Spielertyp:



Hersteller: Nintendo

Testversion von: Flashpoint

Anzahl der Spieler: 1

Features: 2 Spiele,

2 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Prolis

Ga.-Preis: 80 Mark

53%

Gratis

37%

Musik

32%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

62%

Heldenrecycling

Strider 2

Nicht nur der Terminator hat seine Rückkehr angekündigt, auch der Mann mit dem Laserschwert nahm sich Arnies Worte zu Herzen und beglückt jetzt das Master System mit einer Fortsetzung des Capcom-Automatenhits *Strider*. Der Rächer aller Kapitalisten hat nach dem Fall des dunklen Sowjetreiches ein neues Betätigungsfeld gefunden: Ein wahnsinniger Wissenschaftler will die Welt beherrschen und bedroht die Menschheit mit Todesmaschinen. Strider kämpft sich mit seiner Laserklinge durch verzweigte Wälder und futuristisch aufgerüstete Festungen. Neben einem Hieb mit seinem Lieblingsschwert kann er Feinde auch

durch gezielte Schüsse aus der Geschichte pusten. Führt der Weg nicht weiter, kommen akrobatische Superkäfte zum Zug: Mit spektakulären Salti werden Abgründe übersprungen, auch Wände und Decken sind für den Freeclimb-Spezialisten Strider kein Problem.

hilfe

Wer braucht Fortsetzungen von Modulen, die keiner spielen will? War *Strider* schon schlecht, so ist der zweite Aufguß miserabel. Die Steuerung ist träge und das Master System



Die Wiederkehr der spielerischen Armut in *Strider 2*.

geht schon in die Knie, wenn sich mehr als drei Objekte auf dem Bildschirm tummeln. Zusammen mit unübersichtlichen und untaieren Stellen summiert sich die Fortsetzung, die nichts mit dem Automaten-Original zu tun hat, zu einem wahren Trauerspiel. Strider hätte sich zur Ruhe setzen oder sein Laserschwert zu einer scharfen Rasur benutzen sollen. Macht dem Fortsetzungswahn endlich ein Ende.

Spielertyp:

Hersteller: **U.S. Gold**
Testversion von: **Selling Points**

Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**
Ca.-Preis: **90 Mark**

51% Grafik
37% Musik
24% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **20%**

MARO GmbH
ANKAUF und VERKAUF
von gebrauchten Modulen

1 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

2 SEGA MEGA DRIVE

3 SEGA GAME GEAR

PREISE AUF ANFRAGE

Preislisten gegen frankierten, adressierten Rückumschlag erhältlich, oder über Fax 07144/34021 anfordern!

MARO GmbH

Dorfwiesenstr. 16 · 7141 Erdmannhausen
Tel. 07144/39924 · Fax. 34021

Power-Play für alle

Kein Ladengeschäft
Druckfehler + Preisänderung vorbehalten

GAME-PLAY

Mega Drive PC-Engine Super Nintendo Game Boy Game Gear

SUPER NES Starke Angebote!

Ghoul'n Ghouls (j)	89,- DM
Castlevania 4 (j)	79,- DM
Lemmings (j)	79,- DM
WWF Super Stars (j)	79,- DM

Game Play VERL

Österwieser Str. 70
4837 Vert 1
Fax: 05246/81270

BTX: " * GAME PLAY # "
Laden ab 13.00 Uhr
lg. Do bis 20.30 lg. Sa bis 16.00

Tel.: 052 46 / 811 84



Alle Spiele US-Importe, ausg. dt. DV deutsche & jp japanische Vers./Anl.

Direktimporte aus drei Kontinenten ermöglichen es uns seit über 2 Jahren, die neuesten Hits auf dem Videospielsektor für euch zu präsentieren.

SEGA MEGA

Shinobi 2 a.A.
Sonic 2 jp 678,-
World of Illusion 898,-
Donald Duck jp 348,-
Spiele ab 299,-

SUPER NINTENDO

Jimmy Connors Tennis 1038,-
Out of this World 1058,-
Sonic Blastman a.A.
Fighter Joystick dt 1298,-

SUPER NINTENDO

SUPER NES SET DV & SUPER MAGIC CONVERTER 1998,-
Star Wars 1198,-
Magical Quest 1198,-
Super Swir 1058,-
Tiny Toons 1098,-
Joe & Mac 2 1098,-
Rushing Beat 2 a.A.
Super Magic Converter 299,-
(für Importspiele am dt. SNES)
Spiele ab 499,-

GAME BOY

B.C. Kid 549,-
Star Wars 549,-
Contra 3 398,- Euro/Visa/Master
Spiele ab 179,- Cards welcome!

GAME GEAR

Sonic 2 jp 478,-
Bone Knuckle jp 448,-
Shinobi 2 638,-
Spiele ab 235,-



Schon wieder liegt Michael Corleone flach auf dem kalten Pflaster.

na ja

Im Mafia-Epos geht's um die ehrenwerte Familie, um Liebe und das brutale Geschäft. In der Billigversion dieses Spiels habt Ihr nur eine Aufgabe: Killt alle anderen und werdet nicht getroffen. Ihr wandert hin und her und schießt kleine Löcher in die auftauchenden Kriminellen. Daß dabei kaum Action aufkommt, liegt am gemächlichen Tempo und den wenigen Gegnern – langweilig. Die Bonus-Level haben den Charakter von Videospiel-Schießbuden, die heute niemanden mehr hinterm Ofen vorlocken. Außer der Titelmusik und bunten Grafiken hat der Pate nichts zu melden. Spielerisch wird billigste Magerkost geboten, die durch brutale Action indizierungsgefährdet ist. Wenigstens hat der Hersteller erst gar nicht versucht, das mörderische Treiben mit einem pseudo-moralischen Auftrag zu versehen. Wer Unterhaltung sucht, ist mit den Filmklassikern besser bedient.

iz

Bandenkrieg

The Godfather

Francis Ford Coppola und Hauptdarsteller Al Pacino avancierten mit dem ersten Godfather-Film (Der Pate) zu Superstars. Zwanzig Jahre und viele Oscars später wurde die Handlung in zwei Filmen fortgesetzt und zu einem Videospiel verwurstet. Ihr spielt Michael Corleone, den Erben einer mächtigen Mafia-Organisation. Weil auch andere Gangsterbanden großes Interesse am kriminellen Geschäft in New York haben, müßt Ihr selbst zur Waffe greifen und die Mobsters per

Bleispritze aus Eurem Revier befördern. Am Anfang nur mit Pistole bewaffnet, spaziert Ihr durch die Stadt und knallt alle Handlanger der Mafia-Konkurrenz nieder. Manche kommen Euch unfreundlich entgegen, andere haben sich hinter Kisten und Fässern verschanzt. Außerdem lauern Scharfschützen und Bombenwerfer auf Balkonen und Dächern. Michael ballert und klettert von links nach rechts und murkst dabei reihenweise Feinde ab. Geduckt weicht Ihr mafiosen Kugeln aus oder springt über Ab-

gründe. Euer Waffenarsenal könnt Ihr mit leckeren Handgranaten, anregenden Maschinenpistolen und appetitlichen Bömbchen auffüllen, die den Bandenkollegen allesamt nicht gut bekommen. Habt Ihr eine Straße gesäubert, und den Gangsterboß um die Ecke gebracht, dürft Ihr eine Bar von Hecken-schützen befreien. Minuspunkte gibt's dabei für das Zerstören von alkoholhaltigen Flaschen. Schließlich haben die in der Alkohol-Prohibition in den 30er Jahren das meiste Geld gebracht.



Vor den Kulissen des Big Apple tobt der Bandenkrieg. In der Bar warten Gangster, im Menü Eure Waffenreserven.

Spielertyp:
Hersteller: U.S. Gold
Testversion von: Selling Point
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Geeignet für: Einzelger und Fortgeschrittene
Ca. Preis: 90 Mark
59%
Grafik
52%
Musik
31%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **41%**

Vielfraß

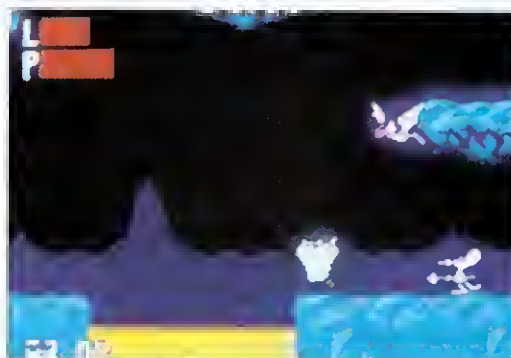
Taz-Mania

Der tasmanische Teufel mit dem großen Appetit sucht als letzte Sega-Konsole das Master System heim. Ihr steuert Taz auf der Suche nach dem riesigen Ei der sagenhaften Seevögel. Vor dem Eier-Gelage stehen fünf Levels voller Gefahren. In Steppe und Wald trifft Ihr auf die lila Buschratten und wildgewordene Pflanzen, in Höhlen und Ruinen geistern Skelette und Fledermäuse und im verlorenen Tal lauern Skorpione und Steinmonster. Nach jeweils zwei Abschnitten steht Ihr dem Obergegner gegenüber. Wildgewordene Stiere und Hexen müssen bezwungen werden, um zum letzten Kampf mit der Seevogel-

Mutti vorzudringen. Taz kann seine Gegner mit dem Wirbelwindangriff aus dem Bildschirm pusten. Außerdem frißt er alles, was er findet. Herumliegende Bomben sollte Ihr meiden, da Taz sich damit den Magen verdirbt.

geht so

Auch beim dritten Anlauf legte sich Sega ins Zeug und machte ein völlig neues Spiel aus der Vorlage. Das Master-System-Taz liegt irgendwo zwischen dem Mega-Drive-Original und der Game-Gear-Version. Wa-



Die Game-Boy-Lemmings sind gekonnt umgesetzt

ren die zu schwer, so ist Taz jetzt zu leicht. Schon beim ersten oder zweiten Anlauf seht Ihr viel vom Spiel, Profis spielen's sofort durch. Trotz netter Animation und Comiclandschaften kommt keine Stimmung auf: Ihr lauft nach rechts, wirbelt einen Gegner weg, springt über Abgründe und seid früher oder später am Ausgang. Taz-Mania ist ideal für Videospieldanfänger, aber neigt zur gepflegten Langeweile.

Spielertyp:
 Hersteller: Ocean
 Testversion von: Flashpoint
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue, Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
 Ca.-Preis: 70 Mark

57%
 Grafik
 34%
 Musik
 24%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 56%

Kampf dem Meister

Super Monaco GP 2

Nun dürfen auch die Master-System-Besitzer bei Großmeister Ayrton Senna in die Fahr- schule gehen. Wie schon auf dem Game Gear, ist Euer Blickwinkel die Position knapp hinter Eurem Boliden. Die Strecke scrollt dreidimensional auf Euch zu. Gänge, Geschwindigkeit, Drehzahl, Streckenübersicht und Info-Fenster sind auf dem Spielfeld angeordnet. Die sechzehn typischen Weltmeisterschafts-Strecken sind vorhanden und dürfen im Trainings-Modus geübt werden. Der Meister gibt nützliche Kommentare und Tips zu den einzelnen Strecken und den passenden Werkstatt-Konfigurationen ab.

Vor dem Hauptrennen, dreht Ihr Qualifikationsrunden, bis Ihr Euch eine gute Startposition gesichert habt. An Senna heranzukommen und ihn zu überholen, ist jedoch der eigentliche Knackpunkt.

gut

Nach der guten Game-Gear-Version setzte ich große Erwartungen in die Master-System-Variante. In der Tat gleichen sich die Module fast auf's Haar. Nur habe ich den Eindruck, daß sich die Reifen auf dem Master System nicht so schnell abnutzen, wie beim Hand-



Die Hintergründe kommen brilliant rüber

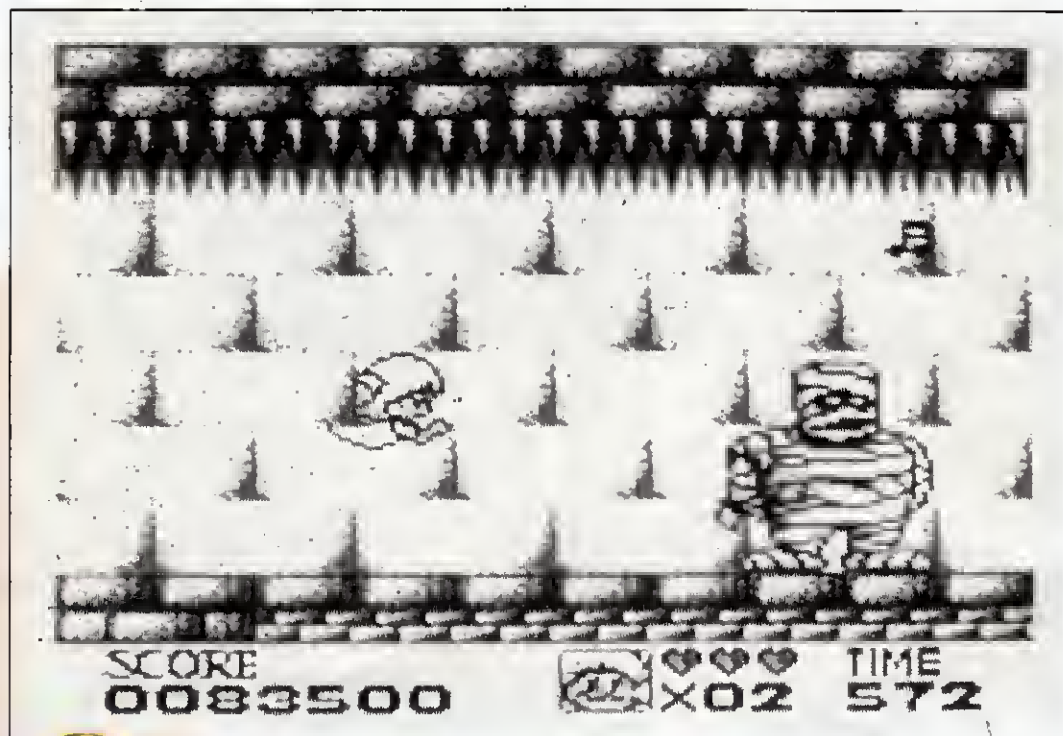
held-Rennen. Auch das Geschwindigkeitsgefühl will sich auf dem großen Bildschirm nicht so recht einstellen. Dafür kommen die Hintergründe auf einem Monitor besser zur Geltung. Es finden sich nahezu dieselben Pluspunkte wieder: Die wenigen Werkstattoptionen wirken sich stark auf das Fahrverhalten aus und die Steuerung geht leicht von der Hand. Alles in allem ist die Master-System-Ausführung von Super Monaco GP 2 zu empfehlen.

Spielertyp:
 Hersteller: Sega
 Testversion von: Sega
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2
 Features: -

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
 CA.-Preis: 110 Mark

68%
 Grafik
 43%
 Musik
 52%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 67%



Speedy Gonzales
kämpft gegen eine
musikalische Mumie.

super

Wer sich nicht für eine Comic-Figur entscheiden kann, dem kommt Loony Tunes recht. Mit sieben verschiedenen Helden und ihren Widersachern erlebt Ihr abwechslungsreiche Abenteuer. Ihr bekommt vier verschiedene Spiele für's Geld: Daffy, Bugs und Speedy erleben reinrassige Plattformabenteuer, während Porky's Flug ein Ballerspaß ist. Roadrunner und Tweety agieren in Verfolgungsjagden und auf der Suche nach Futter wirbelt Taz Felsbrocken durch die Luft. Technisch wird Einwandfreies geboten: Das Scrolling ist manchmal fast zu rasant. Der Ballerlevel mit Porky Pig glänzt mit tollen Parallax-Effekten. Alle Spielstufen sind lang und bieten jeweils verschiedene Gegner und Aufgaben. Auch die drei Jump'n'Runs sind grundverschieden gestaltet und abwechslungsreich. Witzige Momente gibt's in jedem Level und die Loony Tunes verführen zum Mitpfeifen. Verschenkt keine Stunde mehr und besorgt Euch Loony Tunes. *iz*

den – leider spukt's im Gemäuer. Speedy erlebt Abenteuer mit bösen Mumien und Skeletten. In der Episode "Way out west" versucht Ihr als Roadrunner dem gefräßigen Wily E. Coyote mit Überschallgeschwindigkeit zu entkommen. Im letzten Level sucht Ihr mit Bugs Bunny nach seiner verlorenen Möhre, die von Gespenstern bewacht wird.

Als Extras findet Ihr Diamanten, Power-Ups und Bonusleben. Einige der Figuren setzen sich zur Wehr: Daffy und Bugs werfen mit Frisbees und Speedy führt einen mexikanischen Tanz auf, bei dem er Sterne verschießt.

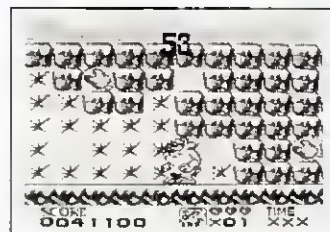
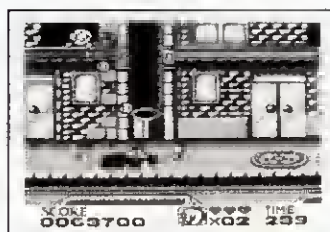
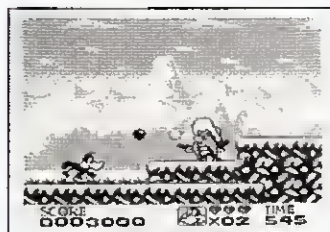
Bunte Bunny-Schau

Loony Tunes

2 ubel, Trubel, Heiterkeit! Seid Ihr zur Heiterkeit bereit. Mein Name ist Hase, ich weiß Bescheid! Die große bunte Bugs-Bunny-Show erobert nach dem Fernsehen auch den Game Boy. Der Name *Loony Tunes* bezieht sich dabei auf die bekannten (teils sehr schrägen) Musikstücke der Warner-Bros.-Cartoon-Serie, die Euch während des Spiels begleiten.

Auf dem Game-Boy-Modul von Sunsoft tummeln sich sieben berühmte Helden der Cartoon-Reihe. Im ersten Level spielt Ihr die ewig nörgelnde Ente Daffy Duck. Der schwarze Enterich watschelt auf der Suche nach einem Schatz in der Südsee über und unter Wasser. Tweety ist Euer Held im zweiten Level. Auf der Flucht vor der hungrigen Miezkatze müßt Ihr Sylvester in offene Kanallöcher locken. Erwischt er Euch, geht ein Energieherz verloren. Habt Ihr die wilde Jagd durch die Stadt überstanden, fliegt mit Porky in einem Flugzeug durch

luftige Höhen, wo geballert wird, was das Zeug hält. In der vierten Spielstufe geht's mit Taz auf Bonusjagd: Der gefräßige Teufel sucht im Felslabyrinth nach Leckereien. Mit seinem Wirbelwindangriff sprengt er dabei im Weg stehende Felsen weg. Speedy Gonzales, die schnellste Maus von Mexico, besucht eine aztekische Pyramide, um Käse zu fin-



Daffy, Tweety, Taz und Porky haben gegen Josemite Sam, Sylvester und böse Hexen alle Hände voll zu tun.

Spielertyp:

Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger
und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 70 Mark

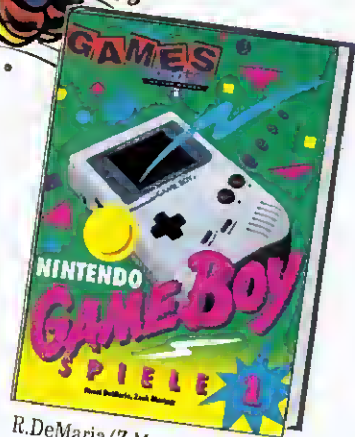
81%
Grafik
72%
Musik
71%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **80%**

Bevor Ihr mit dem Game Boy, dem Mega-Drive oder dem Wing Commander voll wegetaucht in die irrsten Spiele, holt Euch erst die Bücher dafür! Wollt Ihr: Paßwörter, spezielle Techniken, Schummeltricks, neue Strategien oder Schritt-für-Schritt-Anleitungen?

Egal was Ihr wollt, das richtige Buch für Eure Spiele muß her:
Erst dann werdet Ihr alles wissen - es wird kein Geheimnis mehr für Euch geben...!

NO MORE SECRETS!



R.DeMaria/Z.Meston
Game Boy Band 1

Ein Buch, das Euch tiefer in Eure Lieblings-Game-Boy-Spiele führt, als Ihr jemals wart oder kommen wolltet! Alles, wirklich alles, über: Batman, Bubble Ghost, Bugs Bunny Crazy Castle, Castlevania: The Adventure, Cosmo-Tank, Double Dragon, Duck Tales, Skate or Die, SolarStriker, Spider-Man, Super Mario Land und weitere 15 Spiele im Detail.
1992, 278 Seiten
ISBN 3-87791-367-1 DM 29,-

R.DeMaria/Z.Meston/A.Locker
Die Geheimnisse der Mega-Drive-Spiele
Ein Power-Play-Buch, das 47 Mega-Drive-Spiele beschreibt. Kurztips und kleine Cheats fehlen ebenso wenig wie die Entschärfung kniffliger Stellen. Karten, Bilder und Skizzen erleichtern den Durchblick und garantieren maximalen Spielespaß. Z.B. bei: Sonic the Hedgehog, Shining in the Darkness, Might & Magic, Klax, Shadow Dancer und viele, viele andere.
1992, 269 Seiten
ISBN 3-87791-306-7 DM 29,-



R.DeMaria/Z.Meston
Game Boy Band 2

The secrets of the Games: Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II: Belmont's Revenge, Double Dragon I, Dr. Mario, Kung-Fu Master, Mega Man in Dr. Wily's Revenge, RoboCop, Skate or Die: Tour de Trash, Terminator 2: Judgment Day. And many, many more...
1992, ca. 250 Seiten
ISBN 3-87791-358-X DM 29,-

Mike Harrison
Die Geheimnisse des Wing Commander II
Hier ist die Übersetzung des amerikanischen Erfolgsbuches mit den vielen guten Ratschlägen. Geboten werden Karten von den großen Einsätzen, grafische Hinweise, taktische Manöver aus den Denkfabriken der Herstellerfirma Origin.
1992, ca. 280 Seiten
ISBN 3-87791-359-8 DM 29,-



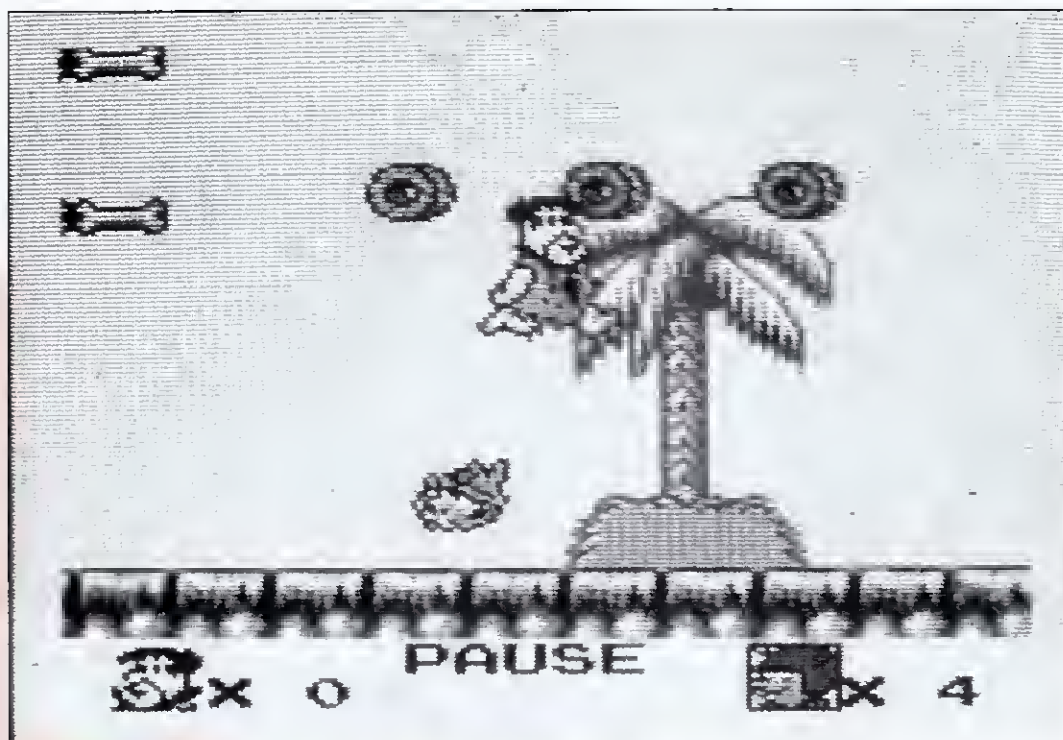
Holt Euch das Buch zu Eurem Spiel - jetzt im Handel!



Markt & Technik

DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!



Freds Feinde sind zwar niedlich, aber sehr gefährlich

geht so

Solange ist's noch gar nicht her, da habe ich mir die Abenteuer der Flintstones regelmäßig im Fernsehen angesehen. Im Hause Feuersteins gab's viel zu lachen – auf dem Game Boy auch: Dank witziger Feinde, niedlicher Reit-Saurier und abwechslungsreicher Steinzeit-Backgrounds wird das Jump'n'Run zur reinen Freude. Nur die hakelige Steuerung und der magere Sound stören in der Lendenschurz-Welt. Als Musikuntermalung ertönt das ganze Spiel hindurch die TV-bewährte Titelmusik. Antangs wippt Ihr noch munter mit, nach kurzer Zeit aber, habt Ihr genug von dem ewig gleichen Gedudel. Serien-Fans die sich immer noch an den Abenteuern der Familie erfreuen, müssen das Feuerstein-Modul haben, alle anderen sollten erstmal alle 30 Level von Mario Land 2 knacken. **ak**

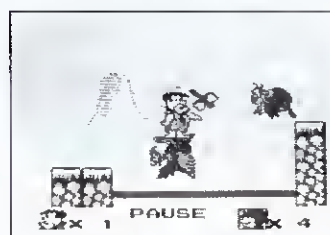
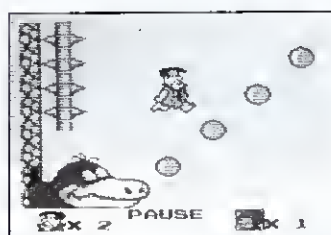
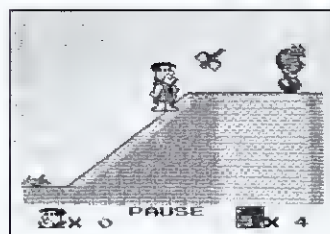
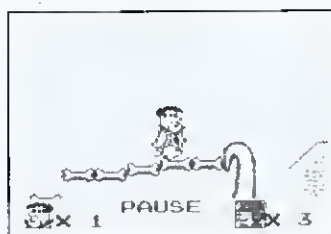
Yabba Dabba Doo

The Flintstones


Fred Feuerstein ist außer sich vor Wut! Gerade eben mußte er einen kleinwüchsigen Kerl dabei beobachten, wie der seine beiden liebenswerten Haustiere gekidnappt hat: Dino und Hoppy, die kinderlieben Dinosaurier, sind abtransportiert worden und Ihr müßt sie den knöchigen Fingern des Wilderers entreißen. Fred wirft sich in Schale (modisches Leopardentell-Kostüm) und schnappt sich seine Lieblingswaffe (handliche Riesenkeule). Netterweise hat der Dieb eine Nachricht auf modernen Steintafeln hinterlassen und teilt dem aufgebrachten Fred mit, daß er die beiden hilflosen Saurier ins 3. Jahrtausend verschleppt hat. Fred erinnert sich an Sagen; die ihm seine Großeltern im Kindesalter erzählt haben: Die Überlieferung berichtet von einer Zeitmaschine, die Doc Flintstone vor geraumer Zeit zusammengeschnüßelt hat. Die Einzelteile dieses Geräts muß Fred finden, fachgerecht zusammenbasteln und

damit in die Zukunft reisen. Vorher durchquert er zahlreiche Steinzeitphasen und Urwälder, in denen haufenweise Feinde warten – wundert Euch nicht, wenn ein vorzeitliches Rauhbein mit herunterhängender Kinnlade und rudelnden Armen hinter Euch her ist. In jedem Level findet Ihr hilfreiche Waffen, die Euren hölzernen Knüppel aufpeppen. Daneben

gibt's tragfähige Flügel, eine Taucherausrüstung und – ganz wichtig – den Reitsaurier Marke Yoshi, der erst verschwindet, wenn Fred mit einem Feind kollidiert. Hindernisse überwindet Ihr entweder im Sprung oder mit Hilfe dösender Dinosaurier, die beispielsweise eine "Treppe" aus Luftblasen aufbauen. Wer schnell genug über die zerplatzenden Blasen hüpfet, gelangt den Berg hinauf. Natürlich gibt's auch poröse Brücken, die unter Euren Füßen zusammenbrechen, Endgegner und Feinde, die eine Holzhammernarkose überstehen. Continues gibt's ebenfalls.



Mit Fred Feuerstein treibt Ihr Euch in verschiedenen Steinzeit-Phasen herum

Spielertyp:   

Hersteller: Taito
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 70 Mark

69%
Grafik
47%
Musik
33%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **60%**



Sie sind überall!

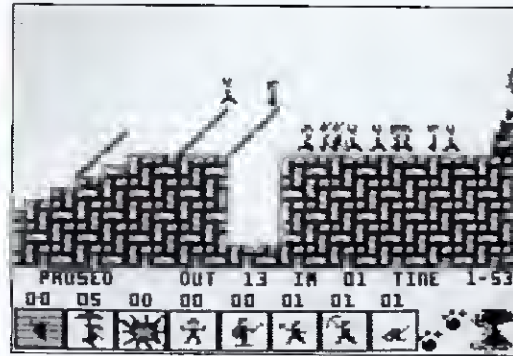
Lemmings

Nur die Lynx-Besitzer warten noch auf "ihr" Lemmings-Modul, denn auch auf Nintendos Game Boy tummeln sich nun die kleinen Trottel. Die Handheld-Ausgabe ist die einzige Lemmings-Version, die auch vertikal scrollt, um alle Levels und alle Details auf den Minibildschirm zu bringen. Das Spielprinzip ist identisch zu anderen Versionen: Lemmings purzeln in eine Höhle und müssen durch geschicktes Verteilen von Aufgaben (Graben, Klettern, Sprengen...) zum Höhlenausgang geleitet werden. Bevor Ihr einem Lemming seinen Job verpaßt, wählt Ihr die Art der Tätigkeit aus einer Menüleiste. Mit dem Fadenkreuz steuert

Ihr dann auf den auserwählten Lemming und teilt ihm die gewählte Aufgabe zu. Musikalisch werdet Ihr mit den klassischen Lemmings-Themen versorgt, die sich aus flott arrangierten Volksweisen und Klassikthemen zusammensetzen.

super

Es ist erstaunlich, was die Entwickler aus dem Game Boy herausgeholt haben: Fast alle Pixel-Gags, sind im Modul enthalten. Flacker-ausfälle wie auf dem NES treten allenfalls auf, wenn Ihr mehr als ein Dutzend Lemmings und das Faden-



Die Game-Boy-Lemmings sind gekonnt umgesetzt

kreuz auf der gleichen Höhe postiert. Es ist auch möglich, im Pausenmodus Aufgaben-Icons anzuklicken und durch den Level zu scrollen – das habe ich auf dem Game Gear schmerzlich vermißt. Auch die Umsetzung der Musikthemen ist weit besser gelungen als zum Beispiel auf dem NES. Einziges Manko: Die Lemmings watscheln im Schnecken-tempo über den Bildschirm. Trotzdem sind die Game Boy-Lemmings für jeden Tüftler ein Muß.

Spielertyp:
Hersteller: Ocean
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 70 Mark

61%
Grafik
59%
Musik
22%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

Eishockey

Hit The Ice

Auf geht's zur Video-Hockey League. Taito präsentiert mit *Hit The Ice* ein Eishockeyspiel für den Game Boy. Das Modul bietet drei Modi und einen automatisch ablaufenden Trailer. Dort werden die Spieler vorgestellt sowie die Regeln und Bedienung erklärt. Ihr startet entweder ein komplettes Turnier, ein Einzelspiel oder das Penalty-Schießen. Vor einem Match wählt Ihr abwechselnd mit dem Gegner (Computer oder ein zweiter Game Boy) aus einem Pool von zwölf beinhaltenen Jungs Eure Favoriten. Ob Ihr Bo Cleveland, Dicky Fontaine oder Phil Burger ins Team nimmt, ein jeder Spieler hat spezielle Stär-

ken und Schwächen. Die Mannschaft besteht statt der üblichen fünf Feldspieler nur aus zwei. Davon läßt sich nur einer per Steuerkranz übers Spielfeld navigieren, den Mitspieler kontrolliert der Rechner. Fouls und Prügeleien sind an der Tagesordnung. Regelverstöße wie unerlaubte Weitschüsse oder Stockstöße stören das Schiedsrichtergespann nicht – alles ist erlaubt.

gut

Endlich ein Mannschaftsspiel, das sich anständig steuern läßt. Taitos Kompromiß – eine re-



Auch im Meer sind die Avengers los

duzierte Mannschaft, Ihr navigiert nur einen Spieler übers Eis – gefällt mir gut. Der Mitspieler denkt selbständig, Ihr bestimmt lediglich wann und wohin er schießen bzw. attackieren soll. Allerdings kann es leicht passieren, daß in der Hitze des Gefechts Euer Spieler aus dem Bild verschwindet. Ganz besondere Reize bietet der Zwei-spielermodus.

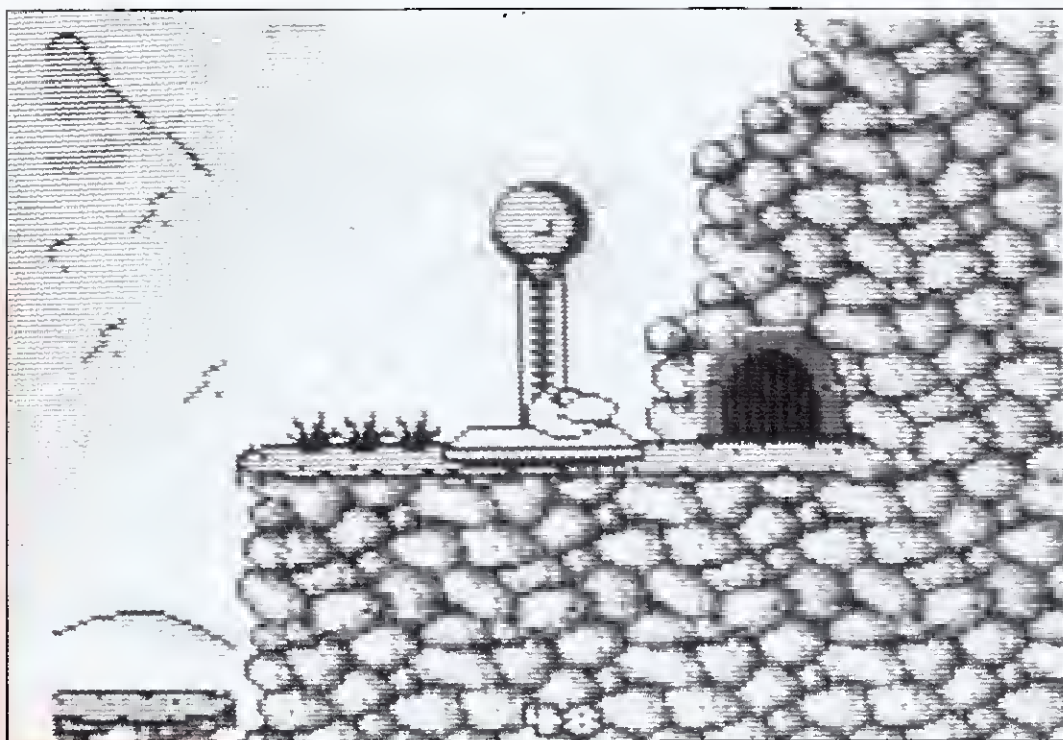
Glücklich, wer da einen Freund mit eigenem Modul kennt.

Spielertyp:
Hersteller: Taito
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 110 Mark

66%
Grafik
44%
Musik
55%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **72%**

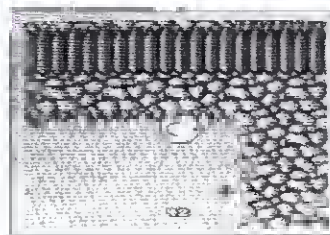
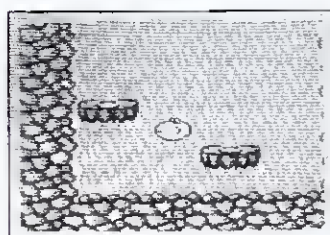
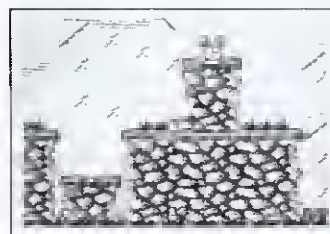
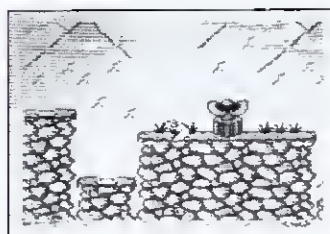


Schlangenbeschwörung Sneaky Snakes

Der böse "Beißer" hat zugeschlagen: Als die beiden Reptilienfreunde Attila und Genghis fern ihrer Höhle auf die Jagd gehen, stiehlt der Beißer deren hübsche Schlange-Freundin Sonja. Attila und Genghis müssen ihre Traumfrau nun aus dem Nest des Beissers befreien und sich dazu durch 16 Serpentina-Levels schlängeln ohne von glitschigen Gegnern erwischt zu werden. Ihr mampft Euch einen Weg durch das gefährliche Land der "Nibblie-Naschereien" und besiegt die "Legion der Schlangenverschlingenden Feinde" – so will's zumindest die deutsche Spielanleitung. Jede Ebene birgt neue Gefahren in Form von Naschspinnen, Naschvögeln, Naschfischen oder Naschbalons. Alle Feinde könnt Ihr mit einem gekonnten Zungenschlag erledigen, die Hosenboden-gegen-Kopf-Methode zeigt ebenfalls Wirkung. Wenn Euch der Nasch-Feind vorher berührt,

verliert Ihr ein Körpersegment. Sind alle futsch, entschwindet ein Leben. Ein Level ist geschafft, wenn Ihr alle Nibblie-Naschereien aufgefressen habt, dann leuchtet Eure Schwanzspitze und das Ausgangstor zur nächsten Spielstufe kann geöffnet werden: Springt einfach auf die vor dem Tor aufgestellte Waage; ist Euer Körper schwer

genug, bewegt sich das Gitter nach oben. Alles Naschwerk wird von einem Automaten ausgeteilt, der ab und an auch Bomben ausspuckt. Berührt Ihr sie, wird's heikel. Neben den wohl-schmeckenden Naschereien findet Ihr einen Zungen-Verlängerer, mit dem Ihr Futter über größere Distanz einsackt. Eine Uhr spendiert zusätzliche Zeit, der Diamant macht Euch unvergänglich, mit dem Beschleunigerschlüssel bewegt Ihr Euch schneller und für die Aufnahme des Leuchtschlangenknopfes gibt's ein Bonusleben, das Ihr später gut gebrauchen könnt.



Attila heißt die berühmte Schlange, die ihre Liebste aus den Händen eines Bösewichts betreiben will.

Am Ende eines Levels muß er eine Waage mit seinem Körpergewicht herunterdrücken

geht so

Die tadeln Schlangen leiden an der ureigenen Game-Boy-Krankheit: Das Bild verwischt schon in Normal-Geschwindigkeit so stark, daß Ihr auf Dauer eine neue Brille braucht. Konsequenz: Tödliche Extras lassen sich kaum von den nahrhaften Leckerbissen unterscheiden. Plötzlich fliegt die Schlange in die Luft und Ihr wißt gar nicht warum. Als Trost haben sich die Designer gerissene Spielstufen einfalten lassen, in denen sich abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken und komische Begegnungen aneinanderreihen. Auch die Musik hält, was der erste Eindruck verspricht: Sämtliche Themen sind passend zum Spiel lustig komponiert und mit Pepp eingespielt. Musikvirtuosen auf dem Game Boy dürften sich besonders darüber freuen, daß es pro Level ein neues Musikstück gibt. Bei Sneaky Snakes gibt's viel zu schmunzeln – ob sich's dafür aber lohnt ein Augenleiden einzutragen? **ak**

Spielertyp:



Hersteller: Tradewest

Testversion von: Flashpoint

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: –

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 70 Mark

64%

Gratik

69%

Musik

39%

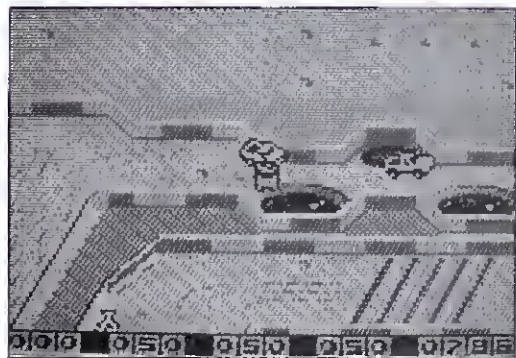
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

69%

Sand im Getriebe

Super Off Road



Im Sandkasten geht die Post ab: Off-Road-Cars auf Crash-Kurs.

Lelands Automatenklassiker erscheint nach und nach für alle Systeme: Mittlerweile gibt's die Sandkasten-Ralley auf Mega Drive, Super Nintendo, NES und Game Gear. Für den Game Boy erscheint das Modul in Kürze, am Spielprinzip hat sich aber nichts geändert.

Zusammen mit drei anderen ferngesteuerten Buggys steht Ihr am Start des Sandparcours und prüft die Tiefe der Ölwanne. Sobald der Starter das Rennen freigibt, brettern die Buggys los und heizen mit Vollgas um Kurven, über Hügel, durch Pfützen und an Hindernissen vorbei. Je schneller Ihr fahrt, desto heftiger schüttelt Euch eine Kollision durch: Wer in die Leitplanke gleitet oder den Gegner ungünstig anrempelt, bleibt schnell stehen. Manchmal verliert Ihr sogar die Kontrolle über Euer Fahrzeug – dann heißt's neu orientieren und den anderen hinterherfahren. Je früher Ihr ins Ziel kommt, desto mehr Geld gibt's. Damit geht Ihr in speziellen Geschäften einkaufen und deckt Euch mit neuen Reifen, einem kraftvollen Motor oder dem Nitro-Generator ein, der Euer Fahrzeug in Windeseile auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigt – und die Fahrerkollegen haben das Nachsehen.

na ja

Wir kennen das ja: Da holpern einige Sand-Buggys über einen Rund-Parcours – und das soll Spaß machen? Genau wie bei der Game-Gear-Variante ist die Steuerung sinn- und witzlos, da zu schwergängig und ungenau. So läßt sich Euer Gefährt nur vage steuern, was Euch schnell weit zurückwirft. Die Grafik geht in Ordnung, scrollt aber sehr langsam – Musik und Soundeffekte könnt Ihr getrost vergessen. Nur für hartgesottene Super-Off-Road-Fans geeignet. **ak**

Spielertyp:



Hersteller: Tradewest

Testversion von: Yeno

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 60 Mark

58%

Grafik

41%

Musik

39%

Soundeffekte

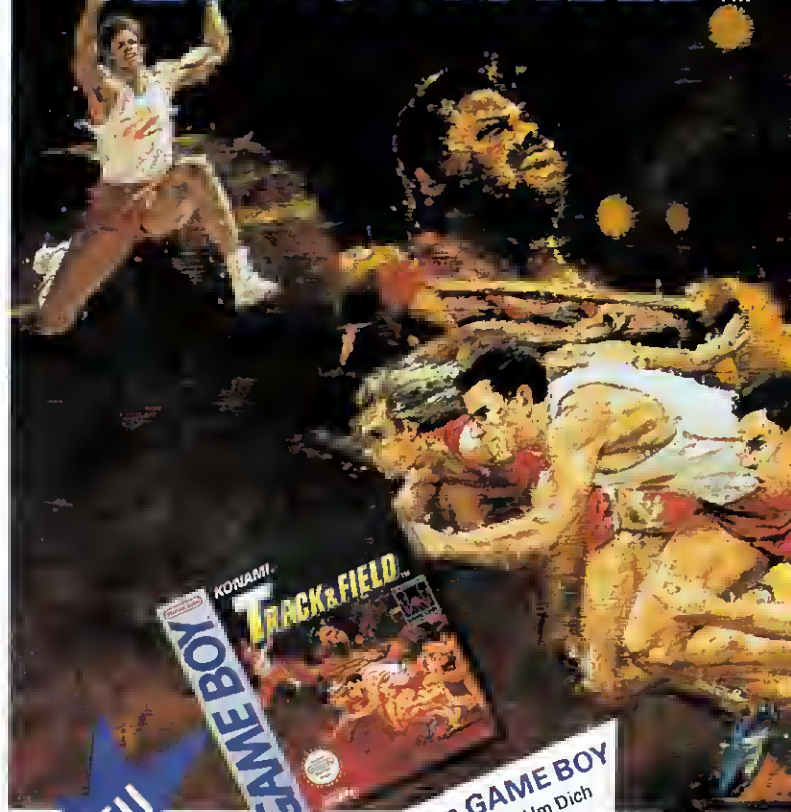
SPIEL-
SPASS:

56%

Für Euren GAME BOY

Für Euer (Nintendo) Entertainment System

TRACK & FIELD



NEU
Das Spitzen-Sport-Spiel für Deinen GAME BOY
Du stehst auf dem Siebertreppchen. Weltrekord im Hürdenlauf! Um Dich brandet Beifall auf. – Dies spannende Sportgame bringt Dir Olympia ins Haus – live. Du weißt: Nur schleppende Sportgame hängen vor dem Fernseher. Doch Du bist fit für den Wettkampf. 100-Meter-Sprint, Weitsprung, Schwimmen, Hürdenlauf, Speerwurf, Gewichtheben, Bogenschießen, Hammer-, Diskuswerfen, Stabhochsprung... gegen den Computer oder einen Freund. Du beweist: Du bist der Beste.

11 Sportdisziplinen • Für 1–2 Spieler • System: GAME BOY
„Die Spiele mögen beginnen“, ruft KONAMIs Königliche Hoheit Dir im Olympiastadion zu. Um Dich die besten Sportler aus den USA, der GUS, England... Fordere Deinen Freund heraus im Kampf um Medaillen.

15 herausfordernde Disziplinen: Dreisprung, Schwimmen, Turmspringen, Tonteubenschießen, Hammerwerfen, Stabhochsprung, Kenu, Hürdenlauf, Krönende Schlußwettbewerbe: Dreieckfliegen und Pistolenschießen. Gefragt: Geschicklichkeit und Timing. Spektakuläre Grafik.
15 Sportdisziplinen • Für 1–2 Spieler • System: NES



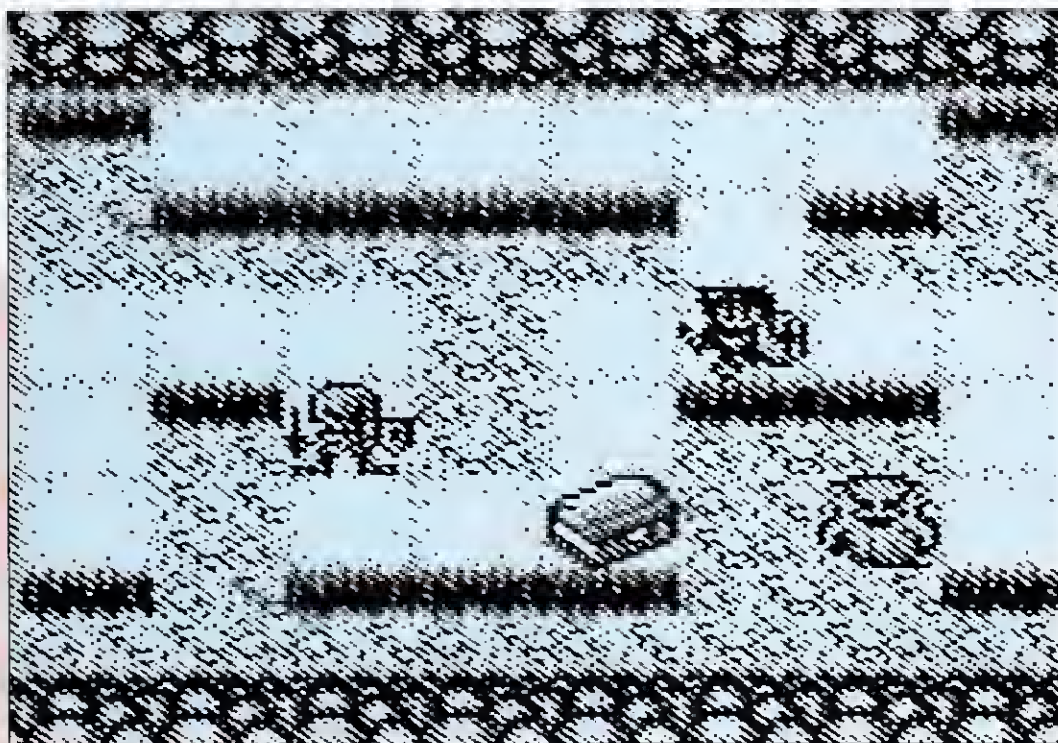
KONAMI

Superstarker Videospielspaß



PALCOM SOFTWARE

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50
Telefon: D 069/950812 0, Telefax: D 069/950812-77



Dunkel war's... Cavenoire

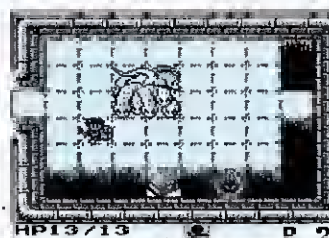
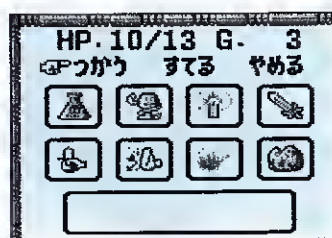
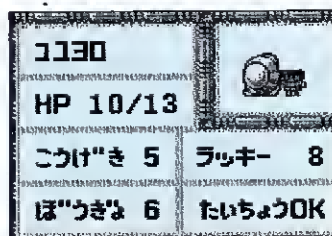


Ihr schleicht Euch in Draufsicht durch vier verschiedene Dungeons, in denen Ihr vorgegebene Aufgaben löst: Im ersten Verlies erledigt Ihr eine bestimmte Anzahl von Monstern, im zweiten sammelt Ihr Münzen, in Dungeon drei bergt Ihr magische Kelche und aus dem vierten befreit Ihr Feen. Ist die Aufgabe erledigt, dürft Ihr einen Level höher weitermachen – natürlich mit zäheren Monstern und mehr Gegenständen. Die Verliese sind gespickt mit Geheimgängen, morschen Bodenplatten, magischen Schätzen und natürlich mit Unholden. Durch Drücken der Select-Taste erhaltet Ihr einen Überblick über die Hitpoints der Monster.

Ein Kampf findet Zug um Zug statt und sieht folgendermaßen aus: Ihr tretet an das Monster heran und schlagt mit dem Schwert zu. Eure Schwertstärke bestimmt nur die maximale Hitpointzahl, die dem Monster abgezogen werden kann. Wieviele

Hitpoints der Feind wirklich verliert, klärt der Zufallsgenerator. Lebt das Monster nach Eurem Hieb noch, schlägt es in gleicher Weise zurück. Durch Schild- und Schwertextras könnt Ihr Eure Chancen im Kampf jedoch stark verbessern. Zudem erfordert jedes Monster eine Mindest-Schwertstärke. Reicht Eure Kraft nicht aus, verliert der Feind keine Hitpoints. An solchen Bö-

sewichtern kommt Ihr nur durch geschicktes Ausweichen oder mit einem Teleport- bzw. Tarnkappen-Extra vorbei. Habt Ihr die vorgegebene Anzahl von Gegenständen in der Tasche, erscheint eine Sprungplatte, die Euch an die Oberfläche befördert. Nach bestandem sechsten Level erhaltet Ihr einen Monsterorden. Habt Ihr die Orden von allen vier Dungeons an der Brust, ist das Spiel eigentlich vorbei. Profis nutzen jedoch die Continue-Option und spielen so lange weiter, bis sie in jedem Dungeon den zehnten Level ("M"-Level) gemeistert haben.



Mit steigender Levelzahl erhöht sich auch die Zahl Eurer Hitpoints. Die vier Dungeons hatten auf schier zahllosen Ebenen Extras bereit.

Cavenoire ist eine spannende Monsterprügelei um Hitpoints

Als Testmuster diente uns die japanische Version. Eine deutsche Variante ist zur Zeit nicht in Aussicht. jb

super

Eigentlich bin ich kein Freund von Rollenspielen, doch von Cavenoire kam ich überhaupt nicht mehr los. Gott sei dank speichert das Modul mittels Batterie den Spielstand, so daß Ihr nach verwirktem Leben sofort im zuletzt besuchten Dungeon weiterspielen könnt. Ohne die Batterie wär's schon arg frustig. Da die Verliese und die Verteilung der Schätze jedesmal neu vom Zufallsgenerator festgelegt werden, ist eine gehörige Portion Glück mit im Spiel. Wer's nur oft genug probiert, schafft auch die härtesten Dungeons. Grafisch ist das Konami-Rollenspiel zwar kein Highlight, die musikalische Begleitung ist jedoch gelungen. Schade nur, daß nach Aussage von Konami keine Version mit deutschen Texten zu erwarten ist. Was aber ein richtiger Rollenspieler ist, der freut sich über die zusätzliche Aufgabe der Hiroglyphen-Entschlüsselung.

Spielertyp:

Hersteller: Konami

Testversion von: Traumfabrik

Anzahl der Spieler: 1

Features: Batterie, Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 70 Mark

53%

Grafik

42%

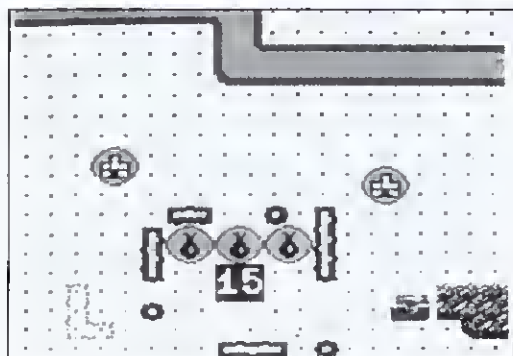
Musik

45%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **81%**

Umgebaut Rampart



Die Game-Boy-Version ist leider deutlich schlechter sozietbar als das NES-Original

3ür den Game Boy wurde *Rampart* modifiziert: Anstelle von feindlichen Armaden und Landungstruppen haben auf dem kleinen LC-Display bewegliche Geschütztürme und Ritter Eure Festungsmauern im Visier. Die Bildschirmdarstellung ist in zwei Szenarien aufgeteilt - Burgenbereich und Schlachtfeld sind zusätzlich durch einen Fluß getrennt. Vor Beginn des Spiels entscheidet Ihr Euch für einen von drei Burgherren, die in Kampfstärke und Wiederaufbau unterschiedlich versiert sind. Anschließend plaziert Ihr die Kanonen innerhalb Eurer Festungsmauern und eröffnet das Feuer gegen die feindlichen Truppen. Ziel der Gegner ist das Demolieren Eurer Burgwälle. Zwischen den Schlachten flickt Ihr unter Zeitdruck mit *Tetris*-ähnlichen Steinchen Eure Festung und versucht zusätzlich, weitere Burgen durch Umzäunung Eurem Kommando zu unterstellen.

geht so

Andere Systeme, andere Sitten: Die Verlegung der Hauptstreitkräfte von Wasser auf Land senkt den Spielspaßpegel beträcht-

lich - Goodies wie Auswahl des Burgherrn und eine Drei-Leben-Reserve täuschen nicht über die verlorene Konvertierungsschlacht hinweg. Größtes Manko ist das kleine Spielfeld, das bei länger andauernden Schlachten hoffnungslos mit Mauerresten überfüllt ist und die Wiederaufbauphase sabotiert. Weniger Detailgenauigkeit und ein größeres Spielfeldraster wären zweckdienlicher. So bleibt *Rampart* ein mittelmäßiger Titel, bei dem Burg-Freaks vor Abschluß des Kaufvertrags auch das Kleingedruckte lesen sollten. **pa**

Spielertyp:



Hersteller: **Jaleco**

Testversion von: **Laguna**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features:

3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **70 Mark**

60%

Grafik

35%

Musik

31%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

62%

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Axelay ist der Actionspaß in 3-D für Dein Super NES.

Ein furioses Weltraum-Spektakel mit Super-SciFi-Sound und genialer Grafik.

Die 3-D-Orgie für Dein Super Nintendo Entertainment System.

Ein gigantischer Kampf tobt um die Vorherrschaft in der Galaxie. Und Du bist mittendrin. Als Commander des Raumschiffs Axelay.

Dein Ziel: Rette die Erde; bezwinde die galaktische Gefahr. Jetzt im Handel!

POWER PLAY 11/92
"...verdermt furiose 3-D-Levels, High-End-Knallerei" und "tolle Extras" mit "gigantischer Grafikprecht."

PLAY

**8-Megabit-Spiel
6 Level
1 Spieler**



KONAMI

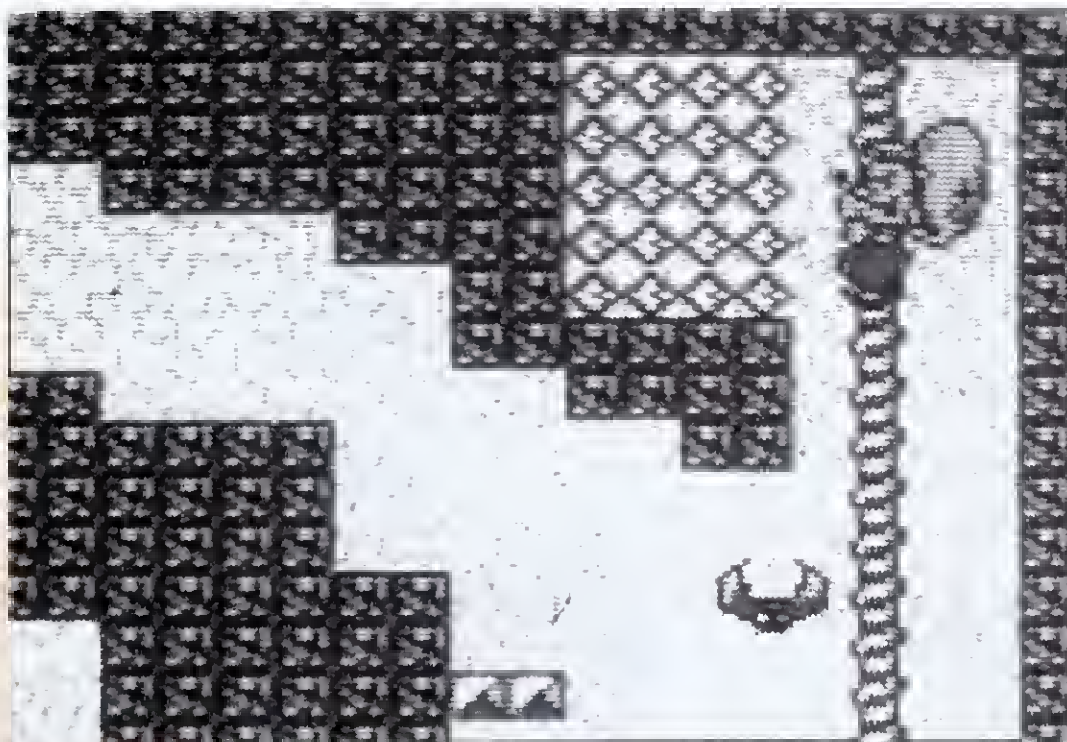


PALCOM
SOFTWARE

F&P 92/471 P2

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Nintendo®, SNES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



Go for the Green Popeye 2

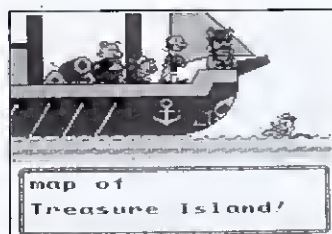
Olivia hat auf dem Dachboden die Seekarte zur Schatzinsel aufgestöbert – Trockenmatrose Popeye packt die Abenteuerlust. Jetzt schippt er in einem kleinen Kutter mit Olivia und Anhang dem geheimnisumwobenen Eiland entgegen. Leider haben die Piraten unter Anführer Brutus Wind von der fetten Beute bekommen und lauern dem Spinatfresser auf – Oberkanonier Messerjocke und Kumpare versenken Popeye's Schiff und schnappen sich die vergilbte Karte.

Auf der Suche nach seinem verlorenen Plan klappert Popeye den Strand ab und durchforstet dunkle Grotten. Als verlässliche Waffe dient ihm sein schwelungsfreudiger Unterarmbizeps. Durch Spinat-Doping – die Konservendosen findet Ihr unter Steinen – dehnt Ihr den Muskel auf Übergröße und steigert Euren Aktionsradius. In der höchsten Ausbaustufe verschießt Ihr

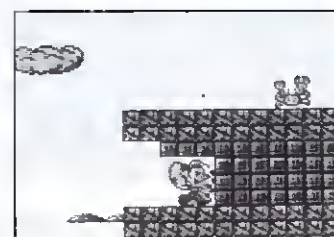
zusätzlich leere Dosen. Zahlreiche Fallen und Gegner haben es auf Popeye abgesehen: Poröse Plattformen zerbröseln unter seinen Füßen, fleischfressende Pflanzen schnappen gierig nach ihm und Möwen versuchen ihr Glück mit Sturzflugattacken. In der Höhlenwelt stören Fledermäuse Eure Kletterpartien an den Lianen und auf den Felsvor-

sprüngen patrouillieren giftige Riesenechsen. Habt Ihr alle Gefahren eines Levels erfolgreich gemeistert, erscheint als letztes Hindernis vorm Tor zum nächsten Abschnitt ein Obermütz (kleiner Tip: Beim großen Pinguin ganz links an den Rand stellen und sobald er in Eurer Ecke aufkreuzt mit den Fäusten malträtiert – nach zehn Treffern feiert er seinen Abschied).

Typisch Game Boy: Popeye 2 ordnet sich harmonisch in die Reihe guter Ge-



Spinat sei Dank! Mit Hilfe des grünen Kraftstolles, dringt Ihr zu den höchsten Levels vor.



"I'm Popeye the sailor man". Bei vollem Action-Radius der Unterarme sind diese (fast) so groß wie Popeye selber!

schicklichkeitsspiele für Nintendos Handheld ein. Auch wenn an einigen Stellen der Hintergrundkontrast zu gering ist und das Bildschirmscrolling dezent ruckelt – Spielspaß und Motivation leiden nicht darunter. Der temperamentvolle Seemann reagiert betheilsfreudig auf Eure Steuerung und läßt sich an kniffligen Passagen mit Routine sicher vorbeiführen. Nur mit der Beschleunigung hapt's: Bevor Popeye auf Touren kommt, brems ein dezenter Schwinger – die B-Taste ist mit beiden Funktionen belegt – Euren Spielfluß. In jedem Abschnitt entdeckt Ihr bei genauerem Erforschen neue Routen und Bonusstellen, die mit Konservendosen und anderen Goodies vollgestopft sind. *Popeye 2* ähnelt dem Jump'n'Run-Evergreen *Super Mario Land*. Was dem weltbekannten Matrosen zum Sprung in die High-End-Klasse fehlt, sind innovative Neuerungen. **pa**

Spieltyp: 

Hersteller: Sigma
Testversion von: Yeno
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 70 Mark

Grafik

68%

Musik

61%

Soundeffekte

36%

SPIEL-SPASS: **67%**

Was ist Fußball?

Abgenagt

Ace Strikers

Mousetrap Hotel



Hier spielt Not gegen Elend



Nur Mäusehasser haben an Mousetrap Hotel Spaß

hilfe

hilfe

Wer das Modul in seinen Game Boy stopft, wird zuerst von einer Hülle von Optionen überrascht: acht Teams mit Formationen und Spielertausch, ein Turnier und ein Ligamodus lassen auf einen guten Kick hoffen. Leider sollte Ihr vor dem Anpfiff ausschalten. Länger als zwei Minuten hält's keiner auf dem Ace Striker-Spielfeld aus. Entweder will uns ein Komplott mißmutiger Game-Boy-Programmierer jeden Spaß an Fußball verleiden, oder jemand hat's auf "Die Gurke des Jahres" abgesehen.

iz

In *Mousetrap Hotel* steuert Ihr eine Maus durch ein Hotel, in Seitenansicht absolviert Ihr diverse Geschicklichkeitsprüfungen, sammelt Kekse als Power Ups und Extraleben in Form von Käsestückchen. Eure einzige Verteidigungswaffe ist der Mäuseschwanz. Sämtliche Sprites sind (wenn überhaupt) kläglich animiert und bremsen Motivation und Spielspaß. Nur die völlig belanglose Dudelmusik läßt sich Gott sei Dank abstellen. Wer sich dieses Import-Modul zulegt, zappelt schon der Falle.

jb

Spielertyp:



Hersteller: J. League

Testversion von: Yeno

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Batterie,

3 Spielvarianten

Geeignet für: Einzelger und

Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 70 Mark

31%

Grafik

51%

Musik

18%

Soundeffekte

Spielertyp:



Hersteller: Electro Brain

Testversion von: Flashpoint

Anzahl der Spieler: 1

Features: -

Geeignet für: Fortgeschrittene

und Prolis

Ca.-Preis: 60 Mark

28%

Grafik

32%

Musik

12%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

13%

SPIEL-
SPASS:

18%

INSERTENTEN VERZEICHNIS

aRJay	95	King Games	80
		Konami	39, 51, 113,
Baier	63		115, 4. US
		Theo Kranz-Versand	45
CPS Frank Heidak	79		
CWM	43	L&E	57
Dataflash	91, 3. US	Markt & Technik	
Digital Dreams	63	Buch- und	
Double Trouble	38	Softwareverlag	101, 109
Double You	69	Maro GmbH	87, 105
Dynatex	2. US	Mega Spiele Versand	81
Fandango	83	New Point	81
Flashpoint	25		
Forster	87	Power Games	80
Funmail	69		
Funtastic	39	Raguzi	67
Funware	105	Rats	98
		Rosenhahn	81
Galaxy	27		
Game Box	75	Sega	127
Game Express	21	Solar Games	87
Game Play	65, 105	Sunrise	63
Gamestore	87		
Game Courier	98	Top 4	61
Gnadenlos	59	Traumfabrik	55
Golden Games	49		
GT Elektronik	73	Whizz-Kid Game Network	13
		Wolfsoft	67
Hartung Spiele GmbH	29, 31	World of Games	65
High Score Games	65		
		Yeno	129
Jump'n Run	65		
Juwel	80	Zapp-Games	69

7-up Brettspiel

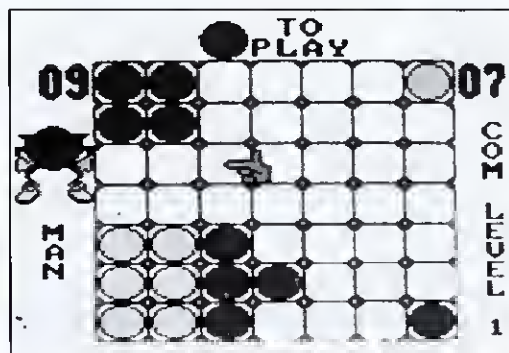
Spot-the Video Game

Der kleine Spot ist in den Vereinigten Staaten ein bekanntes Maskottchen der Getränkeindustrie. Hierzulande feiert der Bursche sein Debüt in *Spot-the Video Game*, einem Reversi-Clone. Das besondere an dieser Brettspielvariante ist ein Level-Editor, der Euch 512 Spielfelder bietet. Allein, abwechselnd gegen einen Freund oder gegen einen von fünf unterschiedlich starken Computergegnern vermehrt Ihr Eure Steinchen. Zu Beginn liegen nur zwei Steine pro Spieler auf dem Feld, rückt Ihr in ein angrenzen-

des Quadrat vor, verdoppelt sich der Ausgangsstein und färbt alle gegnerischen Chips in unmittelbarer Umgebung. Wählt Ihr ein zugepflasteretes Brett (d.h. ein Großteil der insgesamt 49 Quadrate ist nicht bespielbar) kann jeder Zug entscheidend sein. Das Spiel ist beendet, wenn das Brett komplett ausgefüllt ist – wer die meisten Steine unter seinem Kommando hat, ist der Sieger.

geht so

Seit Ihr mit den Finessen und Tücken des Reversi-



Während Spot Salti schlägt, Qualmt Euch der Kopf.

Spiele vertraut, steht Partien auf einem der vielen "Hindernisparscours" nichts mehr im Weg.

Um so weniger Quadrate auf einem Brett bespielbar sind, desto schwieriger und vorentscheidender ist jeder Zug. Ein Manko sind die Computergegnern: Ihre Spielstärke ist anscheinend vom Wetter abhängig – nicht selten fegt Ihr den Power-Compi' Nr. 5 vom Brett und kassiert eine blamable Niederlage gegen Krücke Nr.1.

Spielertyp:



Hersteller: Hi-Tech

Testversion von: Allan

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: 5 Schwierigkeitsgrade, Spielfeld-Editor

Geeignet für: Alle!

Ca.-Preis: 70 Mark

31%

Grafik

53%

Musik

41%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS:

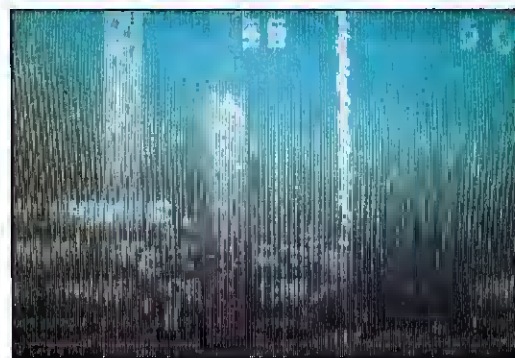
64%

Old Young Indy

Indiana Jones 3

Indiana Jones ist wieder in aller Munde. Viele Zeitungen und TV-Anstalten rühren die Werbetrommel für die aufwendigste Fernsehserie der TV-Geschichte: "Young Indy". In die Klamotten des heranwachsenden Haudogens schlüpft Ihr beim neuen U.S.-Gold-Spiel zwar nicht, der ältere Indy – im Kino Harrison Ford – ist aber auch noch gut beeindrungen. Im dritten Teil der Kino-Trilogie geht's um den Heiligen Gral, einen Kelch, aus dem Jesus Christus getrunken haben soll. Es steht geschrieben, daß

dieses Gefäß das "Wasser des Lebens" enthält – wer es trinkt, ist unsterblich. Die Nazis sind hinter dem Mysterium her und kidnappen Indys Vater, der sein Leben lang auf der Suche nach dem Gral war. Als Indy davon erfährt, schnappt er sich seine Peitsche, setzt den speckigen Schlapphut auf und macht sich auf die Suche nach Gral und Vater. Alle wichtigen Sequenzen des Kinostreifens sind im Jump'n'Run-Stil umgesetzt: die Höhlen von Utah, die Naziburg Brunwald und die Katakomben, in denen der heilige Gral liegt.



Auf der Suche nach dem Heiligen Gral begegnen Euch viele Feinde

na ja

Das *Indy-3*-Modul entspricht spielerisch und grafisch der Master-System-Fassung. Leider hat der Lizenznehmer keinen Finger gerührt, das Spiel aufzupeppen. Weder die träge Steuerung, noch die uninteressante Level-Gestaltung wurde geändert. Wenigstens haben sie das typische Unterwegs-Manko ausgetrickst: Bei *Indy* verwischt nichts.

Spielertyp:



Hersteller: U.S. Gold

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Geeignet für: Einstelger und Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 70 Mark

60%

Grafik

30%

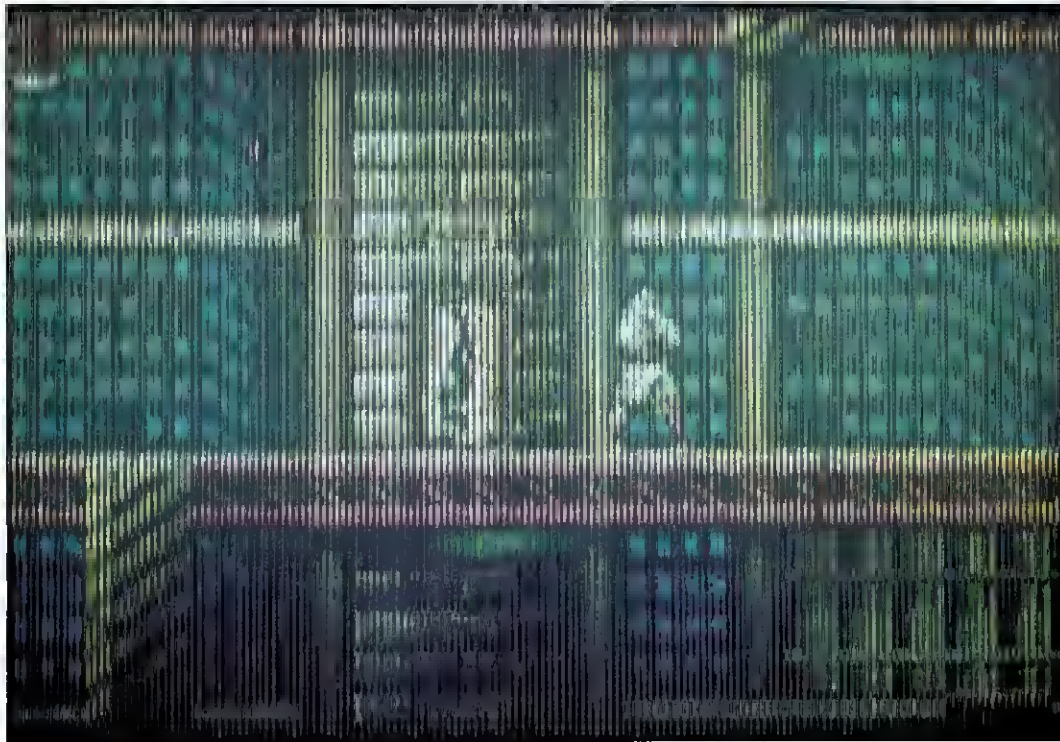
Musik

18%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS:

42%



Der rote Ninja kämpft sich mit eleganten Schertschlägen voran

super

Erstklassig! Die Game-Gear-Entwickler haben sich mächtig ins Zeug gelegt und den famosen ersten *Shinobi*-Streich noch übertroffen. Die Grafik wurde einen Tick eindrucksvoller gepinselt, der Sound kommt gut. Entscheidend ist allerdings, daß alle Levels mindestens genauso intelligent und faszinierend designt wurden wie im Vorbild. Darüber hinaus glänzt die Fortsetzung mit Paßwörtern und ausladenden Spielstufen. Da man beim ersten Besuch in einem Level nur knapp die Hälfte sieht, ist die Vorfreude auf ein Wiedersehen (jetzt mit den befreiten Kämpferkollegen) groß. Thema Technik: Wunderschönes Scrolling in alle Richtungen, kein Ruckeln, kein Flackern. Warum beherrschen nicht mehr Game-Gear-Programmierer das Handheld so problemlos? Mir fällt kein ernstzunehmender Kritikpunkt ein: für Actionfans im Allgemeinen und *Shinobi*-Kenner im Besonderen ist *GG Shinobi 2* ein Glückssgriff.



Einer für alle Shinobi 2

Noch bevor der zweite *Shinobi*-Teil auf dem Mega Drive erscheint, wetzt der Game-Gear-Kämpfer erneut die Klinge. Mit dem Untertitel *The silent Fury* steht das Modul mittlerweile in den Regalen, mit neuen Aufgaben sollen Hobby-*Shinobis* zum Mitmachen überredet werden.

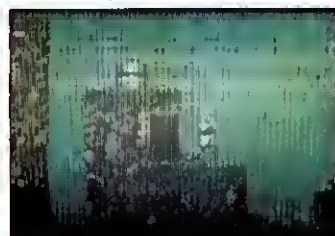
Zu Beginn dürft Ihr vier der fünf Levels anwählen. Allerdings sollt Ihr diesmal nicht nur vier entführte Ninja-Freunde retten, sondern zusätzlich ein Kristall-Quartett ausfindig machen. Je ein Edelstein lagert in einem Level. So schlendert Ihr durch die grafisch unterschiedlich designten Katakomben, stellt erschrocken fest, daß Ihr nicht jeden Bereich des Spielfeldes betreten könnt, pirscht Euch dennoch zu einem Obermütz vorwärts und ergattert nach dem glorreichen Sieg einen Mitstreiter. Ist das *Shinobi*-Quintett komplett, wird jeder Level erneut angewählt und bis

zum letzten Bonusraum erforscht.

Eure Alter-Egos haben traditionell unterschiedliche Fähigkeiten. Der eine zieht auf Knopfdruck sein Katana-Schwert, andereschleudern Shurikens, werfen Bomben oder schwingen sich per Enterhaken über Abgründe. Außerdem beherrscht jeder *Shinobi* eine besondere

Ninjutsu-Magie: Von der Smart-Bomb bis zum Schutzschild reicht die Extrapalette.

Typische "Erste-Hilfe"-Gegenstände finden sich unterwegs natürlich ebenso. Ob Herz-Container, Bonusleben oder Power-Up (für Euren Energiebalken), alle sind in unscheinbaren Kästchen verborgen. Bevor Ihr Euch allerdings zu begeistert auf das vermeintliche Extra werft, solltet Ihr einen intensiven Blick riskieren: Nicht zu selten kommt eine tickende Bombe zum Vorschein, die binnen weniger Sekunden explodiert. Solltet Ihr in der Nähe verweilen, droht Energieabzug.



Vier der fünf Levels könnt Ihr beliebig anwählen: Allerdings lernt Ihr beim ersten Besuch jeweils nur die Hälfte eines Levels kennen.

Spielertyp:

Hersteller: Sega

Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwort, Continue, Levelanwahl

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 90 Mark

84%

Grafik

72%

Musik

63%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **85%**

Vrooommm...

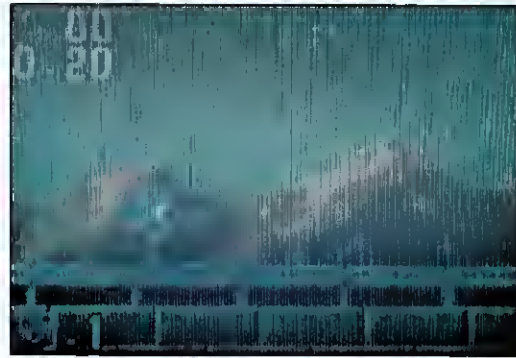
Sonic 2

Die Sega-Offensive findet ihren Höhepunkt mit der Game-Gear-Version von Sonic 2. Der kleine Fuchs Tails und viele andere niedliche Tiere wurden von Dr. Robotnik entführt, der sie zu seelenlosen Androiden mutieren will. Mit Eurer Hilfe soll der schnellste aller Igel die Hilflösen retten. Durch acht Zonen führt Euch der Weg in die Arena des gemeinen Wissenschaftlers. Mit Lore, Hängegleitern und anderen Hilfsmitteln überwindet Sonic die Hindernisse, bis er vor Robotniks teuflischer Erfindung steht: Dem Silber-Sonic, einem Roboter-Abbild unseres Helden. Bevor Ihr die letzte Zone erreicht, muß der Doppelgänger aus

Blech besiegt werden. Damit Sonic überlebt, sammelt er fleißig Ringe, die ihn schützen. Continues gibt's allerdings erst, wenn Ihr einen Chaos-Diamanten findet. Wie beim ersten Teil wurde die Master-System-Version für das Handheld leicht modifiziert und der Bildausschnitt verkleinert.

gut

Nach dem Start begrüßt Euch das bekannte Sega-Jingle. Sonic ist durch den etwas kleineren Ausschnitt recht groß im Bild und brillant animiert. Leider geht dadurch die Über-



Sonic flitzt durchs Handheld-Land.

sicht verloren und Ihr tappt leicht in unvorhersehbare Fallen. Trotz flipziger Musik und hyperschnellem Scrolling macht sich dieser Nachteil unangenehm bemerkbar. So ist das Igel-Abenteuer auf dem Game Gear noch schwerer als die Master-System-Variante.

Wer harte Prüfungen in einem technisch makellosen Jump'n'Run sucht, liegt mit Sonic 2 richtig. Und wer kann dem Vorzeige-Igel schon widerstehen. iz

Spieletyp:   

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: -

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 80 Mark

82%

Grafik

68%

Musik

65%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 78%

Königliches Vergnügen

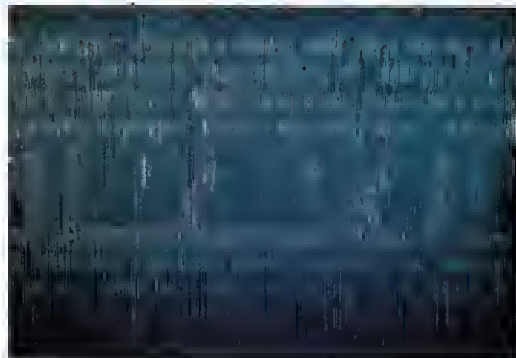
Prince of Persia

Jaffar ist einer der unangenehmen Zeitgenossen, die Euch als Jump'n'Run-Held begegnen. In Abwesenheit des Sultans hat er ganz Persien unterworfen und ist im Begriff, den Thron zu besteigen und die liebevolle Tochter des Sultans zu ehelichen. Diese kann sich mit dem Gedanken nicht recht anfreunden und verliebt sich in einen wohlhabenden Jüngling aus dem Nachbarland. Jaffar kocht vor Wut und läßt den Burschen gefangen nehmen. Der Prinzessin stellt er ein Ultimatum: Entweder sie heiratet ihn oder beide sterben. Der jugendliche Held hat eine Stunde Zeit, aus den unterirdischen Katakomben zu fliehen und die Prinzessin

aus ihrem Schlafgemach zu retten. Mittlerweile dürfte die Story von Prince of Persia allen Fans geschmeidiger Animationen bekannt sein. Nach der Game-Boy-Fassung feiert er sein Handheld-Comeback in Farbe. An Steuerung und Levelaufbau hat sich nichts geändert: Ihr lauft und springt auf Knopfdruck über Abgründe. Mit dem Schwert streckt Ihr Wachen nieder, außerdem müßt Ihr knifflige Rätsel lösen.

geht so

Auch nach der x-ten Umsetzung macht Prince of Persia immer noch Spaß. Die anmutigen Bewegungen des



Auch auf dem Game Gear unterwegs: "Prince of Persia".

Jünglings samt detaillierter Grafik und knackiger Rätseln sprechen für das Game-Gear-Modul, leider ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig – dafür springt der Prinz so weit wie keiner seiner System-Genossen. In Sachen Spielbarkeit sieht's auf dem Game Boy besser aus, dafür bleibt dem Game-Gear-Casanova Augenflimmern erspart. Wer sich entscheiden kann, sollte die Game Boy Variante erwählen. Für angehende Thronfolger die einzige Alternative. ak

Spieletyp:   

Hersteller: Domark
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 70 Mark

47%

Grafik

56%

Musik

24%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 39%

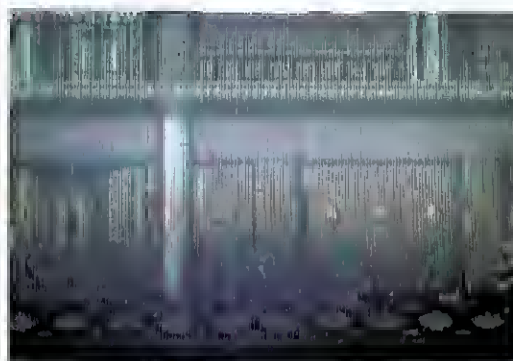
The Caped Crusader Batman Returns

Die alten Helden kommen nicht zur Ruhe. Wieder ist Gotham City in Gefahr, vom miesen Penguin erobert und vernichtet zu werden. Da Gotham City nur einen Helden namens Bruce Wayne, alias Batman hat, ist's an Euch, den Fledermausmann gegen die feindlichen Schergen zu steuern. Das Spielgeschehen seht Ihr dazu von der Seite. Eure Feinde belästigen Euch mit Pistolen, Flammenwerfern, Handgranaten und Bazookas. Die Batman-typischen Verteidigungsmöglichkeiten beschränken sich auf Bumerangwurf, Einsatz der Extrawaffe und Schleudern des Enterhakens – Schlagen oder Treten is' nich'. 'Eure Extrawaffe

im ersten Teil des Spiels ist das Bat-Mobil. In den Kanälen unterstützt Euch das Bat-Skiboat. Am Ende jedes der fünf Levels gibt's einen Endgegner aus der Gefolgschaft des Penguins. Zum Schluß tretet Ihr dem üblen Schnabeltier selbst gegenüber.

na ja

Wüßtet Ihr nicht, wer Batman ist, hättet Ihr mit *Batman Returns* ein ganz normales Actionspiel ohne besondere innovative Elemente in der Hand. Einfach nur rumzulaufen und Verhaltensweisen von Feinden auswendig zu lernen, mof-



Nichts Neues unter der Fledermaus-Mütze

viert nur kurzfristig. Am Beispiel des zweiten Endgegners (Catwoman) merkt Ihr schnell, daß das Flüssigkristall-Display für manche Feinde zu langsam ist. Ein futzeliges Sprite schliert in Sekundenbruchteilen vom einem Bildschirmrand zum anderen und entzieht sich durch die schlechte Erkennbarkeit Euren Attacken. Das Beste bleibt die Musik. Wer auf Game-Gear-Action steht, sollte lieber zu den *Game Gear Shinobis* greifen. *jb*

Spieltyp:



Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **90 Mark**

62%

Grafik

65%

Musik

38%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

57%

Another Brick in the Wall



Klax

Neben *Columns*, *Mario & Yoshi* und *Blockout* gehört *Klax* zu den erfolgreichsten *Tetris*-Clones. Auf einem dreidimensional verkürzten Förderband poltern Euch farbige Klötzchen entgegen, die Ihr mittels einer verschiebbaren Schippe auffangen und geordnet abwerfen müßt. Unter Eurer Schippe befindet sich ein fünf mal fünf Kästchen großes Feld, auf dem Ihr die Steine je nach Aufgabenstellung anordnet. Legt Ihr eine Dreierreihe (vertikal, horizontal oder diagonal), verschwinden die Steine und schaufeln Punkte auf Euer Konto. Gleichfarbige Reihen von mehr als drei Steinen ergeben natürlich mehr

Punkte. Um die Aufgabe etwas zu erleichtern, könnt Ihr auf der Schippe bis zu fünf Steine stapeln. A la *Tetris* wird die Geschwindigkeit und Häufigkeit der Steine in den höheren Levels gesteigert.

gut

Man sollte meinen, es sei kein Problem, auf dem Game Gear eine ebenso gute *Klax*-Version abzuliefern, wie auf dem Lynx. Doch irgendwie hat das nicht ganz hingehauen. Die Steuerung der Schippe ist etwas schwammig und die Erkennbarkeit der Steine



Auch auf dem Game Gear brauchen Klax-Spieler linke Finger und graue Turbo-Zellen

wird durch das Display beeinträchtigt. Je nachdem, wie Ihr auf Euer Handheld schaut, kommt es vor, daß ein Stein, der auf der Schippe liegt, heller erscheint, als sein gleichfarbiger Verwandter, der schon auf dem Sammelfeld ruht. Schade finde ich auch das Fehlen eines Zwei-Spieler-Modus. Dieser wäre über Gear-to-Gear-Kabel sicher realisierbar gewesen. Trotzdem bleibt *Klax* eine geniale Konzentrationsübung für geschickte Schnelldenker. *jb*

Spieltyp:



Hersteller: **Tengen**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue,**

Levelanwahl

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **90 Mark**

29%

Grafik

20%

Musik

23%

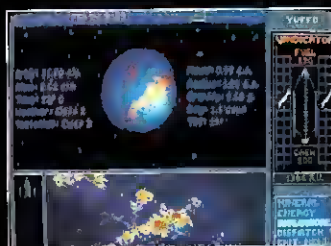
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

83%

Einzigster Lichtblick im Handheld-Lager: Mandelbrotmengen können Lynx-Besitzer dank Chip's Challenge erschaffen, ihr gebt MAND als Paßwort ein.

Der technische Fortschritt und neueste Erkenntnisse in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen kommen auch den Spielern zugute: Eine realistische Spieleumgebung versprechen sowohl der Einsatz fraktaler Landschaften, als auch die Virtuality-Technik.



Starcontrol 2: Fraktale machen die 500 Planeten möglich.

SOFTWARE

Fraktale Wirklichkeiten

Fraktale, seit gut einem Jahrzehnt Lieblingskind der Informatiker und Mathe-Freaks, etablieren sich auf dem Spielesektor: Nun brettern Bildschirmpiloten durch fraktale Landschaften und Schluchten. POWER PLAY-Redakteur Christian v. Duisburg erklärt Euch die Vorteile von Fraktalen im Computer- und Videospiel. Andreas Knauf ist einer anderen Innovation auf der Spur und berichtet von einer neuen Spielautomatengeneration, die abenteuerlichen Naturen Zutritt in den Cyberspace verschafft. Jan Barysch, Hi-Fi- und Audio-Spezialist der

I N H A L T

Fraktale Wirklichkeit

Dank Fraktalen nähern sich Spiellandschaften der Natur.. 122

Virtuality: Realität aus dem Computer

Ein englischer Hersteller bringt Cyberspace in die Spielhallen 126

Billard im Cyberspace

Die virtuellen Welten japanischer Wissenschaftler..... 130

Space Sound

Audio-Freaks horchen auf: Digitales Radio und THX für Zu Hause sorgen für neue Klangerlebnisse 131

Redaktion, sah sich auf dem Consumer-Sektor um und förderte eine Heimvariante des spektakulären THX-Soundsystem von Lucasfilm zu Tage. Schließlich zitiert Winnie Forster einen Report zur japanischen VR-Entwicklung, den Dr. David Kahaner von der University of Washington seinen Landsleuten über UseNet zukommen ließ.

Unter Computergrafik-Fetischisten ist Benoit B. Mandelbrot eine Berühmtheit: Der französische Mathematiker spann nicht Stroh zu Gold, sondern trockene Mathematik zu farbenfrohen Bildern. Mehrere Jahre tüftelte er an den Grundlagen der Fraktale. Das Resultat seiner Forschung sind die bekannten Fraktalbilder, vom Apfelmänn-

Media

chen bis zum komplexen Küstenverlauf. Fraktale vermischen Mathematik und Kunst, sind die Visualisierung mathematischer Formeln. Heute läßt Benoit B. Mandelbrot im Forschungslabor "Thomas J. Watson" in Yorktown Heights (New York) die Großrechner der IBM an Fraktalproblemen knabern.

Mit den Homecomputern breitete sich die Fraktalsucht Mitte der 80er Jahre auch unter den normalsterblichen Computern aus. Für die in unzähligen Variationen existierenden Apfelmännchen starben ganze Generationen von Homecomputern im Rechenstreß. Nach dem Zähneputzen war es die Pflicht



Oben: Die Küstenlinie in Strikecommander wurde mit Fraktalen verwässert
Unten: Der Harrier verdankt seine Landschaft den Fraktalen

eines ehrlichen Fraktalisten, noch schnell ein Apfelmännchen anzusetzen. Am nächsten Morgen hatte der Computer die Aufgabe verdaut, das farbenprächtige Bild konnte bewundert werden. Das Fraktal wurde gesellschaftsfähig.

Nachdem sich die Computerwelt vom ersten Staunen erholt hatte, bemerkte man, daß Fraktale nicht nur zum Ansehen sind – findige Programmierer kamen auf die Idee, die mathematischen Helfer in Animationen und Spielen einzusetzen. Die virtuellen Welten des Cyberspace glühen zwar bis jetzt nur in Forschungslabors, aber Fraktale sind von Anfang an dabei.

Fraktale Theorie

Hinter den hübschen Fraktal-Bildern versteckt sich ein mathematischer Prozeß. Mit diesem Verfahren (Fachausdruck: Iteration) können nahezu alle Strukturen dargestellt werden. Die Mathematik macht's möglich: Schimmernde Täler oder schnöde Bäume werden zur Pixel-Realität. Um z.B. einen fraktalen Baum ins Leben zu rufen, braucht man Anfangswerte. Diese entwickeln die Baumwurzeln zu einer Krüppelkelei oder zu einer alten Eiche. Das Wachstum unseres Baumes wird durch eine Iteration festgelegt. Wie bei einer normalen Rechnung wird durch die Formel von einem Wert der nachfolgende Wert er-

Oben: Textures sind Kollegen der Fraktale.

Mitte: Lucasfilms Rescue on Fractalus war das erste Spiel mit fraktaler Grafik.

Unten: Den fraktalen Strukturen sind keine Grenzen gesetzt.



rechnet. Mit dem entstandenen Wert passiert das gleiche, ein Kreislauf beginnt. Bildlich gesprochen folgt aus der Iteration, wann ein Ast von unserem Baum sprießt. Je nach Größe des Baumes muß der Computer diesen Vorgang mehrere tausendmale durchrechnen. Die verschiedenen Strukturen eines Fraktal-Bildes entstehen aus der berechneten Formel und den Anfangswerten. Die verschiedenen Formeln werden als Mengen bezeichnet, bekannte Vertreter sind die Julia-, Newton- oder die Hénonmenge. Hinter den Fraktalen steht die Chaosforschung. Dieser Forschungsbereich beackert die Grundlagen der Ungesetzmäßigkeiten. Wer sich schon einmal gefragt hat, wie Wasser aus dem Hahn sprudelt, ist bei der Chaosforschung an der richtigen Adresse.

Fraktale selbstgemacht

Man nehme einen grafikfähigen Computer, große Programmierfaune und ein schlaues Buch: Brauchbare Bilder werden nicht lange auf sich warten lassen und die Schaffens-Freude ist riesig. Habt Ihr kein Buch zur Hand, hilft Euch eines der zahlreichen Listings in einer alten Fachzeitschrift. Wer nicht tippen möchte, schaut sich im Sharewarebereich um: Für alle Rechner existieren Fraktalprogramme verschiedener Güteklasse. Besonders komfortable Programme befreien Euch sogar vom mathematischen Hintergrund. Nur mit der Maus bewaffnet, wird die Welt der Fraktale entblättert. Im fraktalen Bil-

Künstler und Mathematiker sind von der fraktalen Schönheit gleichermaßen fasziniert.

che Objekte flitzen vertikal oder horizontal durch die Gegend. Durch Schatten und Überdeckung wird dem Spieler der Eindruck von Räumlichkeit vermittelt. Das hat mit "echter" 3D-Grafik nichts zu tun: Alle Ballerspiele flimmern in nur zwei Dimensionen. Ihr werdet nie hinter die Bitmap-Grafik sehen können und eure Raumschiffe bestehen aus einer Seitenansicht. Anders sieht die Situation bei Flugsimulationen aus: Um frei fliegen zu können, ist 3D-Grafik Voraussetzung. Schließlich will jeder Pilot auch hinter einen Berg sehen können. Bisher düsten die Computerpiloten über platte Welten mit Bergen aus leeren Polygongittern. Detailreiche Hi-Res-Grafik setzte sich zwar schon Mitte der 80er Jahre auf allen Rechnertypen durch, war aber für Flugsimulationen ungeeignet. Nur Vektoren, Flächen und Polygone konnten schnell genug bewegt werden. Der 3D-Effekt war da, dafür ging es im Luftraum recht schnörkellos und langweilig zu. Die pfliffigen Jungs von der in San José ansässigen Firma Lucasfilm Games reagierten mit einem Gedankenblitz: Altmeister David Fox, der Designer von "Maniac Mansion", stellte die Computerwelt als flache Scheibe in Frage und setzte sich mit Fraktalfreak Loren Carpenter an einen Tisch. Nach einer Mammut Sitzung stand der Entschluß fest: Eine Flugsimulation sollte mit Fraktalen verschönert werden. Fox nahm Abschied vom gradlinigen Polygonverschnitt und entwickelte mit Loren Carpenter eine 3D-Fraktal-Routine, die in Echtzeit eine Landschaft aufbauen konnte. Erstmals flog der Pilot durch realistische Täler. *Rescue on Fractalus* bot in Sachen Realitätsnähe mehr als abstrak-

te Vektorhügel. Als Hardware nutzten die Lucasfilm-Designer die damalige Vorzeigekonsolle, Ataris 7800. Vier Jahre später ist die häusliche Rechenpower beträchtlich gewachsen: Der findige Spieler sieht fraktalgenerierte Oberflächen in *Adventures* und *Simulationen*. Neben Alien-Querulanten, Strategie und Aktion erwarten Euch in *Starcontrol 2* 500 fraktalgenerierte Welten. Noch nicht erschienen, aber schon in den Schlagzeilen ist *Strike Commander*: Urwälder und Küstenlinien glitzern auf traktaler Grundlage.

Chaos im Cyberspace

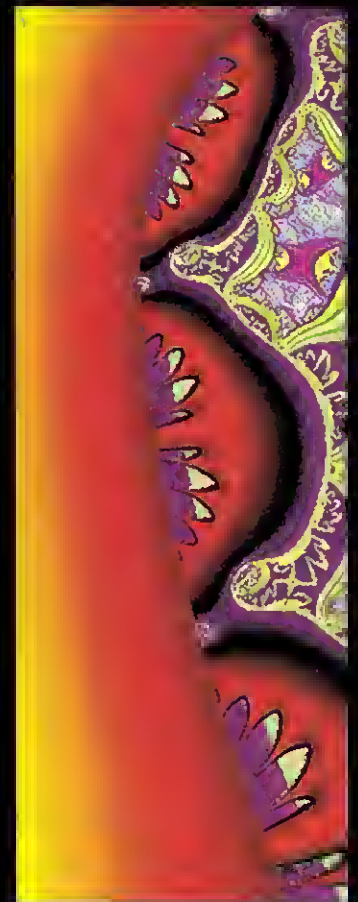
Die Träume aller High-End-Computerfreaks enden im Cyberspace. Dieses fiktive (im besten Fall schon virtuelle) Gebiet zwischen Himmel und Erde ist eine dreidimensionale Welt, in der alles möglich ist, was sich das kreative Gehirn erträumt. Dem Besucher wird durch spe-

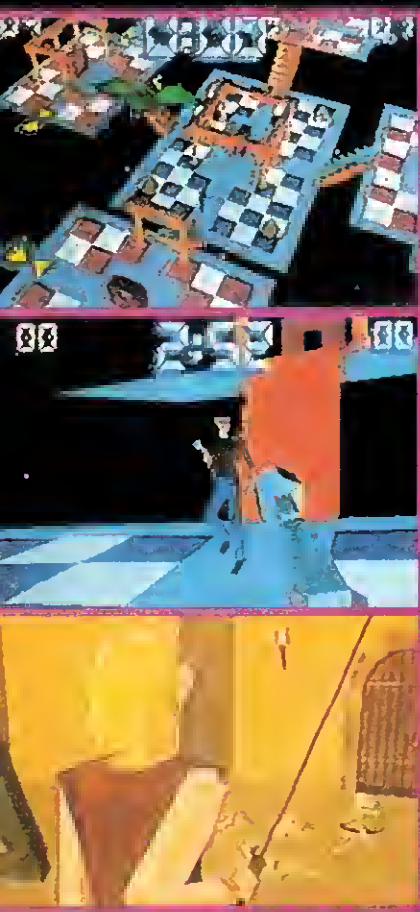
derbuch sind Euch alle Freiheiten gegeben: von der Eingabe der Berechnungsformel bis zur Wahl der Anfangswerte und Bildausschnitte. Bequemer geht's nicht. Im PC-Bereich ragt der Fraktalgenerator *Fractint* (als Shareware erhältlich) rühmlich hervor. Einiger der hier vorgestellten Grafiken wurden mit diesem Programm berechnet. Videospiel-Puristen ohne Computer-Interessen haben es schwerer: Nur Ataris Lynx unterstützt eure Liebe zum Fraktal. Als Gag wurde in *Chips Challenge* ein kleiner Apfelmännchengenerator versteckt. Gebt im Paßwortmenü "MAND" ein, und die traktale Welt steht Euch offen.

Fraktale in der Luft

Die Konsolengemeinde durchstreift die Lufte meist im 2D-Ballerspielraum. Bewegli-

Benoit Mandelbrot legte die Grundlagen: Heute existieren Apfelmännchen-Grafiken in den unterschiedlichsten Varianten.





Die Bilder oben zeigen das erste Virtuality-Spiel "Dactyl Nightmare", darunter seht Ihr das neueste Projekt "Hero's Quest"

zielle Hard- und Software Sehen, Fühlen und Hören vorgegaukelt. Die Grafik stellt für den VR-Wissenschaftler das geringste Problem dar, ist aber gleichzeitig das Gebiet, in das die meiste Forschungsarbeit fließt. Die ersten Objekte im Cyberspace wurden durch geometrische Körper, sprich Polygone und Vektoren, dargestellt. Ein Tisch aus einem Tischplattenquader und vier Tischbeinquadern zusammengesetzt, ein menschlicher Kopf aus komplizierten Kugelverzerrungen. Alles war eckig oder ließ sich auf geometrische Formen zurückführen. Die Natur ist anders: Jeder Gegenstand ist krumm, schief oder schräg und zeichnet sich durch eine Vielfalt chaotischer Details aus. Deshalb spielen auch in den virtuellen Welten Fraktale eine große Rolle, um Natur und Pflanzen,

Felsen und Mineralien zu simulieren. Die Natur kennt keine festen Strukturen: Nach identischen Steinen sucht Ihr vergeblich. Fraktale schaffen Abhilfe und überziehen die Oberfläche eines Körpers mit der passenden Texture. Einer fraktalen Berechnung, die ein Ei dem anderen ungleich macht.

Musik nonstop

Wem Klassik zu altmodisch, Pop zu langweilig und Metal zu hart ist, kann sich einem neuen Musikgenuss zuwenden: fraktale Musik. Peter de Jong aus den Niederlanden kam auf die Idee, Chaosprogramme zum Komponieren von Musikstücken zu verwenden. Ähnlich der Apfelmännchenroutine bestimmen die Startwerte des musikalischen Fraktals das spätere Klangerlebnis. An den Stellen, an denen das Apfelmännchen glatt ist, ertönen simple, sich wiederholende Melodien. In den verwirbelten Bereichen nähert sich die Musik dem akustischen Chaos.

einzutauchen, sie mitzubestimmen und ein Teil von ihr zu werden. Virtuality verschafft dem Spieler Eintritt in die Welt dreidimensionaler Computerlandschaften: Jede Bewegung des Spielers wird registriert und ohne große Verzögerung in die Computer-Umwelt umgesetzt. Wohin der Virtuality-Pilot auch schaut, der Computer gaukelt ihm ein komplettes Szenario vor. Wichtigster Teil des Systems ist eine stereoskopische Display-Brille (genannt Visette), die die vom Computer erzeugte Landschaft dreidimensional wiedergibt. Dazu wird die Vektorgrafik der Spielumgebung jedem Auge aus einem anderen Blickwinkel gezeigt. Auf den kleinen Farbmonitoren seht Ihr die Welt, in der Ihr Euch gerade befindet: Ihr wandert durch eine bedrohliche Mondlandschaft oder rempelt im Go-Kart über den virtuellen Asphalt. "Polhemus 3D-Sensoren"

stellen Eure Kopfhaltung und Eure Handbewegung fest und leiten sie an die entsprechende Hard- und Software (z.B. an das "quadrophonic digital sound tracking system") weiter. Wer mit seinen Mit- oder Gegenspielern kommunizieren will, spricht in das "Micnet", das an der Brille befestigt ist. Damit Ihr die Stimmen der anderen Spieler hört und ansonsten mit den passenden Soundeffekten berieselt werdet, setzt Ihr Euch einen Raumklang-Kopfhörer auf. Das oben angesprochene akustische Tracking System erlaubt es, die Stimmen der Mitspieler je nach Spielfigur zu verändern oder der Umgebung an-

Hardware

Virtuality: Die Realität aus dem Computer

Eine unscheinbare Fabrik im englischen Leicestershire ist eine der wichtigsten Adressen in Sachen Cyberspace. Vor gut vier Jahren begann W-Industries unter der Leitung ihres Gründers Dr. Jonathan Waldern mit der Entwicklung von sogenannten **Virtual-Reality-Spielautomaten**. Diese Spiele erlauben es dem Benutzer in die künstliche Spielwelt des Rechners



Infoservice

Ab sofort. Vorsicht beim Softwarekauf.

Neu erscheinende Module für den
Mega Drive aus den USA oder
Fernost sind aufgrund eines
speziellen Softwareschutzes ab
1. November 1992 nicht mehr lauffähig und umgekehrt.

Nur die von SEGA Deutschland
vertriebene Mega Drive-Software
funktioniert auf deutschen Mega
Drives.

Nähere Informationen erhaltet Ihr
beim SEGA Infoservice unter der
Telefonnummer 040/2 27 09 61.

SEGA

Der Bessere gewinnt.



zupassen: Der Magier hinter der Tür hört sich gedämpft an, sobald Ihr aber die Tür geöffnet habt, redet er klar und deutlich. Dank eines Data Gloves, kann der Cybernaut Gegenstände aufnehmen und hin- und herbewegen. Der Clou des Handschuhs ist seine Berührungsempfindlichkeit: Kleine pneumatische Kissen an den Fingerkuppen geben Euch das Gefühl, wirklich etwas anzufassen, simulieren also eine Oberflächenstruktur. So könnt Ihr im Wohnzimmer mit einem virtuellen Ball spielen oder mit Schußwaffen um Euch ballern.

Warum gerade ein Video-spielautomat das erste Cyber-Space-Gerät auf dem europäischen Markt ist, erklärte Dr. Waldern schon vor Jahren in einem Interview: *"Auch bei Spielautomaten geht es um andere Wirklichkeiten – da ist es kein großer Schritt zur künstlichen Realität. Für mich bedeutet Cyber-Space, Leute in einer künstlichen, vom Computer erzeugten Welt miteinander zu verbinden. Zwei oder mehr Leute in einer virtuellen Welt – im Cyber Space."* Zur Verblüffung der internationalen Konkurrenz (Die Automatenabteilung von Sega arbeitet z.B. am Cyber-Space-Spiel *Shooting Dome*) ist es Waldern und seiner Entwicklermannschaft gelungen, die ersten kommerziellen Cyber-Space-Geräte herzustellen. Die Produktion der Virtuality-Automaten (Stückpreis über 65.000 Mark) läuft auf vollen Touren, auch in Deutschland stehen bereits erste Spiele – die abgedrehten Hard-

warefreaks planen aber schon den nächsten Schritt: Cyber Space für den Hausgebrauch. Herz der Action-Maschinen ist ein PC-großer Multimedia-Amiga, der Bilder, Sound und Bewegungsdaten erzeugt und verarbeitet. Die künstlichen Welten sind wie bei den großen Brüdern aus der Spielhalle auf austauschbaren CD-ROMs gespeichert.

In Kürze werden auch Flugsimulationen und Rennspiele erscheinen



Cyber-Hardware

W-Industries bietet zwei verschiedene Versionen des Virtuality-Automaten an. Der eine ist für Renn- und Flugsimulationen konzipiert: Ihr sitzt in einer Art Autoscooter und bedient Lenkrad und Pedale. Die zweite Version hält Euch buchstäblich auf den Beinen und gibt dem Spieler das Gefühl von Bewegungsfreiheit in der virtuellen Welt. Er kann sich, nur durch einen äußeren Schutzring eingegrenzt, völlig frei bewegen. Mehrere Sensoren erzeugen ein elektromagnetisches Feld, mit dem der Computer die Position des Cyberspace-Reisenden innerhalb des Feldes registriert und in Bilddaten umsetzt. Wenn mehrere Spieler teilnehmen, sehen sie sich, agieren mit- oder gegeneinander. Vier Virtuality-Stationen können derzeit vernetzt werden, bereits in der Entwicklung ist ein Betriebssystem für zwölf Stationen.

Das Kernstück eines Virtuality-Automaten ist ein aufgemotzter Amiga 3000. Der mit 25MHz angetriebene 68030-Prozessor koordiniert zusammen mit einem Mathe-Coprozessor eine Fülle von Spezial-Chips: Zwei parallelarbeitende T134020 Grafikchips berechnen zusammen mit den Mathechips bis zu 30.000 Vektor-Eckpunkte in der Sekunde. Als Massenspeicher für Welten, Spieldaten, Figuren und Geräusche dient ein CD-ROM mit über 550 MByte Kapazität und eine 100 MByte-Festplatte.

Ein futuristischer Entwurf eines Virtual-Reality-Spielautomaten





FORTIFIED ZONE

Ein Spionage-Spektakel mit listigen Lösungsaufgaben und brillanten Screens. Zwei Segelgleiter landen des Nachts vor einer gegnerischen Festung. Die Mission der beiden Piloten, Mary und James, besteht darin, gestohlene Geheimdokumente zurückzuholen und die Gefangenen zu befreien.

Dein Auftrag: Begleite die beiden Agenten auf ihrem gefährlichen Weg, schleuse sie unbemerkt in die streng bewachte Festung ein und sichere ihren Rückweg. - Eine Besonderheit ist das Spiel zu zweit mit dem Link-Kabel.

Für 1 oder 2 Spieler

THE BLUES BROTHERS

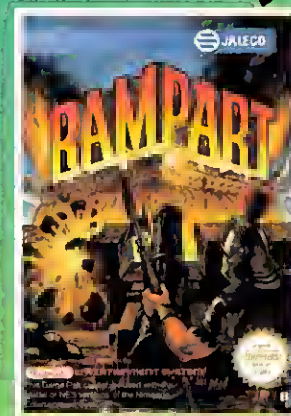
Die größte Rock'n Roll-Show aller Zeiten. Eine explosive Mischung aus Abenteuer, Lachsalven und Musik

... Strategie ist angesagt. Die Blues Brothers sind zurück und erobern ein letztes Mal die Bühne. Van heißen Rhythmen begleitet durchquerst Du die Stadt. Aber ganz so einfach ist das nicht! Du mußt aus dem Gefängnis fliehen, durch Katakomben schwimmen und Dich durch schwindelnde Höhen kämpfen, bevor das Konzert stattfinden kann. Im größten Chaos triffst Du auf allerhand verrückte Kreaturen, die Deinen Auftritt verhindern wollen. Action & Fun - am laufenden Band!

Ein Super-Spiel der Extraklasse.



YENO® POWER! ADVENTURES! STRATEGIE! ACTION!



RAMPART (NES)

Ein mittelalterliches Meisterstück an Kraft, Strategien und Genialität! Hier ist Kombination und Schnelligkeit gefragt. Bring Deine Kanonen in Stellung ... Pulver und Kugeln in die Rohre und ab geht's ... Feuer! - Große Löcher werden in die Festungsmauern des Gegners gerissen, aber auch Dein Fort bleibt nicht unversehrt. Schnell müssen die Mauern repariert werden, ... schneller als die des Gegners, sonst eröffnet dieser zuerst das Feuer.

Für 1 oder 2 Spieler



SOLOMON'S CLUB



Ein Spiel, daß in keinem GAME BOY . fehlen darf! Zauberer und Monster laden ein ... Ein intelligentes Labyrinthspiel, bei dem der Zauberer Dena den Schlüssel finden muß, der das Tor zum nächsten Abenteuer öffnet. Auf seinem Weg dorthin trifft er auf zahlreiche Hindernisse. Um alle zu meistern, muß man ganz schön gewitzt und erfahren sein. Bestechende Grafiken verzaubern Dich beim Spielen. 5 Spielstufen mit jeweils 10 Räumen, von denen jeder einzeln anwählbar ist. Natürlich gibt's auch Paßwörter!

Cyber-Software

Das Rollenspiel **Legend Quest** entführt Euch in das Land Kehida-Roth, das dem Zorn des Gottes Nor Gadru zum Opfer fiel. Eure Auf-

des 23. Jahrhunderts tretet Ihr gegen drei andere Cyberdroiden an, die von gegnerischen Spielern bewegt werden. **VTOL** ist eine Kampfjet-Simulation, bei der Ihr feindliche F-16-Jets aufspürt und abschießt. Genauso kriegerisch geht's bei **Battle-sphere** zu: Im Team oder gegeneinander pustet Ihr Aliens aus dem Weltraum. Ein Stock-Car-Rennen wird bei **Total Destruction** simuliert. Ihr versucht den Rennwagen der Mitspieler auszuweichen und selbst auf die Pole Position



g a b e ist's, den Frieden wiederherzustellen und in die Unterwelt von Targ-Athuin vorzustößen. Ihr tragt Waffen und sammelt Gegenstände, die Ihr in Form eines freibeweglichen Joysticks in die Hände nehmt. Um **Legend Quest** und seine vier Nachfolger durchzuspielen, benötigt Ihr laut W-Industries mindestens zwanzig Spielstunden. Wer müde Knie und Augenschmerzen bekommt, darf seinen Spielstand auf einer "Membership-Karte" abspeichern, um anderntags weiterzuspielen. Neben diesem epischen Rollenspiel gibt's bereits andere Titel: Bei **Dactyl Nightmare** jagt Ihr Verbrecher durch eine virtuelle Palmenlandschaft – High Noon im Computer. Einen gewaltigen Roboterkrieger steuert der Held in **Exorex**. Am Ende

Hardware

Billard im Cyberspace

Japanische Firmen sind in Sachen Cyberspace führend: Obwohl Virtual Reality die "Erfindung" amerikanischer Wissenschaftler, Techniker und Künstler ist und die Hard- und Software fast ausschließlich an Universitäten, militärischen und privaten Instituten Nordamerikas entwickelt wird, schicken sich die Japaner an, die Führung in dieser Disziplin zu übernehmen. Typische Cyberhardware wie der Data Glove oder das Eye Phone wurden bis vor kurzem ausschließlich aus den Staaten importiert, seit Oktober 1991 koordiniert aber eine "Japan Technology Transfer Association" die inländische VR-Entwicklung.

Der amerikanische Wissenschaftler Dr. David Kahaner forscht seit Jahren in Tokio und informiert von dort aus seine vernetzten amerikanischen Mitbürger über japanisches Engagement im High-Tech-Bereich.

In einem Report, der ab dem 26. 10. 1992 über Usenet weltweit abzurufen war, erläutert er japanische Fortschritte auf der Basis amerikanischer VR-Innovationen. Für verspielte Naturen ist interessant, woran Professor Makoto Sato am Tokyo Institute of Technology bastelte. Dort konnten sich die Informatiker bereits an "Virtuellem Billard" versuchen. Die Grafik kommt wie gewohnt aus einem Head-Mounted-Display (zwei Monitore projizieren die künstliche Wirklichkeit), der Spieler hat einen echten Queue in der Hand, sieht aber den computergenerierten Billardtisch. Der Spieler bewegt mit seinem "echten" Queue also auch ein computergeneriertes Abbild desselben. Dank der stereoskopischen Echtzeit-Grafik der Cyber-Brille überzeugt diese Simulation eigener Bewegungen im virtuellen Raum – eine Eingewöhnungsphase braucht der Spieler nicht.

Jede Muskelbewegung wird registriert, in Grafikdaten umgerechnet und auf den Monitor gebracht: Die Besucher der Winter-CES 1992 unterhielten sich derweil mit dem computergenerierten Gegenstück des "Schauspielers" – einem gesprächigen Mario im Großbildformat!



Ein Kugelerstatz hängt im Raum. Der Spieler sieht nur das computergenerierte Abbild der Spielkugel, stößt aber auf die wirkliche. Über die Aufhängung der Kugel wird der Impuls, die Stärke des Stoßes und der Anschnitt registriert und blitzschnell umgerechnet. Noch bevor der Spieler seine Bewegung vollendet, hat, flitzt die virtuelle Kugel über den virtuellen Tisch. Was für europäische Leser neu klingt, gehört im VR-Bereich schon zu den Oldies. Das Billard-Szenario stammt aus dem Jahr 1988. Sato entwickelte seitdem ein kräftereflektierendes System mit dem Namen "SPace Interface Device for Artificial Reality" und stellte gerade sein

SPIDAR 2 fertig. Der Benutzer kann im virtuellen Raum mit beiden Händen Gegenstände verschieben; hält er einen (virtuellen) Block in den Händen, registrieren Drähte jede Bewegung, lockern und spannen sich, um Gewicht und Widerstände zu simulieren. Inzwischen können Menschen im "japanischen" Cyberspace bereits Treppen steigen oder in ihren eigenen Computerprogrammen herumhantieren.

Bis diese und andere Innovationen in die Consumer-Preisklasse fallen, werden noch einige Jährchen vergehen. Bei den Spielegiganten Nintendo und Sega wird ebenfalls geforscht. Einige Spezialisten wetten, daß dem verdutzten Videospieler noch in diesem Jahrtausend ein virtueller Mario entgegentreten wird... wir berichten Euch in einer der nächsten Cybermedias über die aktuellen VR-Entwicklungen im Spielesektor.



Oben: 3-Dimensionales ist eine Cyberspace-Voraussetzung.

Veredelte Akustik: Mit dem Lexicon CP-3 und raumklangcodierter Software holt Ihr Euch kinogerechten THX-Sound ins Wohnzimmer. Störgeräusche sind passé: Denon rüstet Radio-Fans fürs Digital-Zeitalter.



Space Sound

Sie gehört zu den Leuten, die sich regelmäßig über den schlechten Radio-Empfang ärgern? Da wird Euer Lieblingslied kurz angespielt – schon versacken die schönen Klänge im atmosphärischen Rauschen. Die Alternative ist ein digitales Radio, absolut rauschfrei und unanfällig gegen Störungen. Digitaler Satelliten Rundfunk ist das Empfangssystem für den digitalbegeisterten HiFi-Freak. Da die meisten Kabel-Programme ebenfalls von Satelliten-Empfangsanlagen ins Kabelnetz eingespeist werden, gibt's DSR auch über Kabelanschluß. Die Musikinformationen zwischern, ähnlich wie bei der CD digital verschlüsselt, in das Empfangsteil, werden dort entziffert und über den analogen Ausgang an den Verstärker der Stereoanlage abgegeben. Wie beim Radio-Data-System sind auch hier Zusatzinformationen im digitalen Kauderwelsch versteckt. So zeigt Euch der DSR-Empfänger selbständig die Musikart und den Namen des Senders an. Der DSR-Tuner DTU-2000 von Denon unterscheidet zusätzlich zwischen Musik und Sprache. Die Lautstärken der beiden Signalarten sind getrennt regelbar. Dadurch lassen sich die Ansagen des Moderators aus einer Musiksendung einfach ausblenden. Für technisch Interessierte hier noch ein paar Daten: Der DTU-2000 arbeitet mit Achtfach-Dversampling und

entschlüsselt 18 Bit linear. An der Rückwand befinden sich neben den analogen Ausgängen auch ein optischer und ein koaxialer Digital-Ausgang zur Weiterverarbeitung der Daten.

Wenn Ihr öfters ins Kino geht, ist Euch der Name THX längst vertraut. Die Abkürzung rührt von dem Entwickler Tom Holman her und lautet ausgeschrieben **Tom Holman EXperiment**. Eingeweihte bringen THX sofort mit dem Star-Wars-Erfinder George Lucas in Verbindung. Der Auslöser für die Entwicklung von THX war die Verfilmung des ersten Teils der Krieg-der-Sterne-Trilogie. Die donnernden Space-Fight-Sounds kamen für George Lucas' anspruchsvolle Ohren in den normalen Dolby-Surround-Kinos nicht gut genug zur Geltung. Ein THX-System wird auf die jeweilige Umgebung abgestimmt, bezieht sich jedoch nicht nur auf die Tonanlage des Lichtspielhauses – Wandabstände, Bestuhlung, Leinwandgröße und Hallbedingungen müssen ebenfalls stimmen.

Nun hat die Firma Lexicon die Lizenz für THX-Heimgeräte erworben. Der von Lexicon entwickelte Vorverstärker schlüsselt das Tonsignal in acht Kanäle auf, die möglichst separat verstärkt und wiedergegeben werden müssen. Dazu sind mindestens vier Endverstärker und acht Boxen nötig. Addiert man diese Ausgaben zum Gerätepreis des CP-3 (7000 Mark), könnte man von diesem Geld weit über tausend THX-Kino-Besuche finanzieren. Wer sich täglich THX-Kinofilme reinzieht, sollte mit der Anschaffung des Heimsystems liebäugeln, für alle anderen lohnt sich das Wohnzimmerkino noch nicht.



ÜBERRASCHUNG

"Denn sie wissen nicht, was sie tun." Einmal im Monat stellt sich der Redaktion die Frage nach dem Inhalt des nächsten Heftes. Holen wir vergilbte Artikel aus dem Archiv oder vertrauen wir auf die Zusagen der Hersteller, die uns mit ihren neuesten Titeln eindecken wollen.

Ganz genau weiß niemand, welche Themen wir in der nächsten Ausgabe von **VIDEO GAMES** behandeln, trotzdem können wir Euch schon jetzt einige Highlights verraten.



"Sunset Riders" ist eines der ersten Konami-Spiele auf dem Mega Drive

CES-AKTUELL

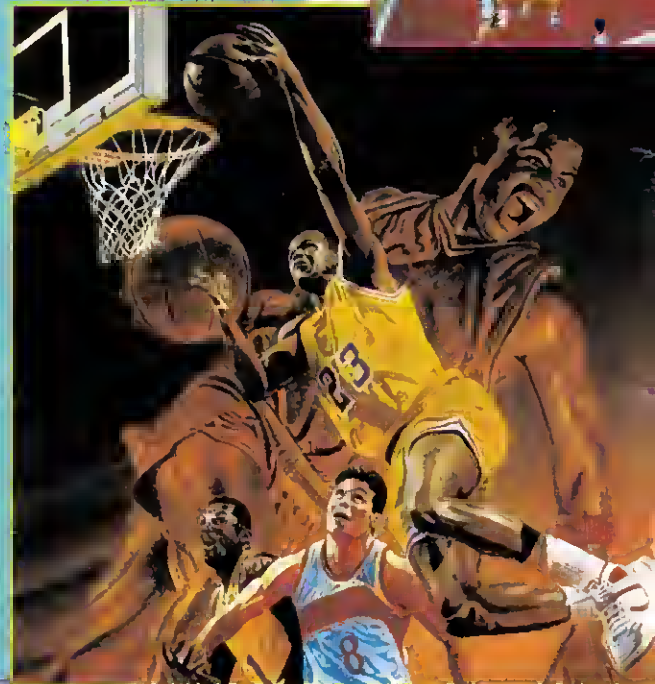
Unser rasender Reporter Winnie schlittert vom Urlaub in den Messe-rummel: Anfang '93 findet in Chicago eine der größten Video- und Computerspielmessen des Jahres statt. Auf der CES werden neue Spiele, Innovationen und Accessories vorgestellt – und wir berichten live.

Parodien auf bekannte Spiele sind Thema der nächsten Ausgabe: von "Parodius" bis "Star Parodier"

PREVIEWS & TESTS

Im Preview-Teil erwarten Euch hochkarätige Titel. Wir nehmen den dreidimensionalen Geniestreich der Nintendo-Entwickler unter die Lupe und berichten über das erste Spiel, das die Fähigkeiten des 3-D-Coprozessors **FoxPro** ausnützt. Im Testteil stehen unter anderem **Sunset Riders** (Mega Drive), **Super Tiny Toons** und **Blues Brothers** (Super Nintendo) auf dem Prüfstand. Keine Frage, daß wir auch alles Neue für Game Boy, Game Gear, NES und Master System besprechen.

In der nächsten Ausgabe widmen wir uns ausführlich der Sportart Basketball



Heft **3** erscheint am 24.2.1993

PROBOTECTOR™

Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-Spiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgeklebt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.



NEU!

Absolut verschärfte Action – Alptraum aller Aliens

Super Probotector – Alien Rebels

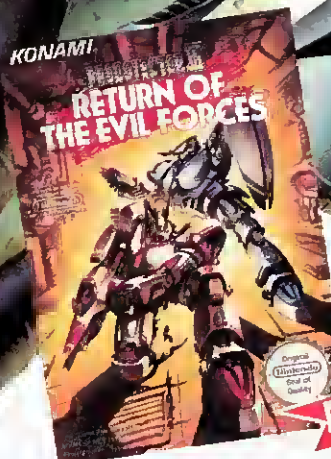
Aliens-Überfall! Red Falcon macht den Erdlingen die Hölle heiß. ASM 5/92 wertet: Ein „Geniestreich“! „... bombastische(r) Sound und grafische Effekte, die einen vom Stuhl blasen.“

ASM 5/92: SEHR GUT
ASM MEGA HIT

POWER PLAY 5/92: „Ein Höhepunkt jagt den anderen; Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand.“

90% Spielspaß
POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLEN SWERT
8-Megabit-Alien-Action-Spiel
9 Level

Für 1–2 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System



NEU!

Probotector II – Return of the Evil Forces

VIDEO GAMES 8/92:

89% Spielspaß

Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

System: NES, 9 Level, 1–2 Spieler.

„Super... Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel für's NES sehen werden. Nur „Bucky O'Hare“ kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen.“



Probotector

VIDEO GAMES 1/91:

88% Spielspaß.

Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

System: NES

„Probotector gehört spielerisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird.“

Probotector

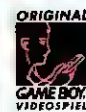
VIDEO GAMES 4/91: 81% Spielspaß.

Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

System: GAME BOY

„Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed.“

PALCOM™
SOFTWARE



Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Telefon D-0 69/95 0812-0, Telefax D-0 69/95 0812-77

Nintendo®, NES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seal and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. PALCOM™ and PALCOM GAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

F&P 92/334 P1



KONAMI
Superstarker Videospielspaß